1995年9月8日発行（隔週金曜日発行）第1巻12号通巻12号　平成7年4月18日第3種郵便認可

SOFT BANK

これで1カ月は安心！ 鉄拳2 アーケード版続報

# THE PLAYSTATION

ザ・プレイステーション

BIWEEKLY

VOL.11
1995.8/25・9/8合併号
定価490円

## SPECIAL ISSUE

メインキャラクターは誰だ！

マリオ、ソニックを超える
PSキャラクターを探せ

## NEW RELEASE

ZERO DIVIDE

BOXER'S ROAD

ときめきメモリアル
~forever with you~

HYPERフォーメーションサッカー

Beyond the Beyond
～遥かなるカナーンへ～

## 徹底攻略 PS NAVI

アーク ザ ラッド

3×3EYES～吸精公主～

KING'S FIELD Ⅱ

PHILOSOMA

Jリーグ実況ウイニングイレブン

実況パワフルプロ野球'95開幕版

## 超新作情報 NEW COMER

PAL 神犬伝説

リヴァーシオン

実況チャンピオンレスラー

## SPECIAL REPORT

九龍城探訪 クーロンズ・ゲート

Interview Vol.3

異色ソフト登場！ 通天閣インタビュー

PS定番アクションの座を狙う
ハーミィ・ホッパーヘッド最新情報

PlayStation

今月のタコゲー

「タコゲーとは、指にタコができるほど、ハマるゲームのことなり。」

Good Graphics & Natural Sound

**ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22**
対戦型格闘アクション
標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中
Ⓒバードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画
ⒸBANDAI 1995

**KING'S FIELD II**
RPG
標準価格6,300円(税別)
絶賛発売中
Ⓒ1995 From Software, Inc.

**フィロソマ**
シューティング
標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中
Ⓒ1995 Sony Computer Entertainment Inc.

**3×3 EYES(サザンアイズ) 〜吸精公主〜**
アドベンチャー
予定価格7,300円(税別)CD2枚組
8月発売予定
Ⓒ高田裕三/講談社・ヤングマガジン/XING/日本クリエイト

**くるりんPA!**
落ちモノパズル
標準価格3,980円(税別)
絶賛発売中
ⒸSKY THINK SYSTEM

「ブラックディスク」のシブい奴。
プレイステーションソフト。

**ストリートファイター リアルバトル オン フィルム**
対戦格闘
予定価格5,800円(税別)
8月発売予定
ⒸCAPCOM

**ナイトストライカー**
3Dシューティング
標準価格6,400円(税別)
絶賛発売中
Ⓒ1994 VING Ⓒ1989 TAITO

けいじ板
プレイステーション サマーキャンペーン'95
7/21〜8/31の期間中、全国プレイステーション販売店でプレイステーションのソフトをお買い上げの方に「特製メモリーカードホルダー」をさしあげます。
メモリーカードを整理・保管できるナイスなヤツ。どんどんソフトを買って、「特製メモリーカードホルダー」を友達に見せびらかそうぜい。
詳しくはお店でおたずねください。

**全てのゲームは、ここに集まる プレイステーション**

新発売
SCPH-3000
標準価格 29,800円(税別)

SONY

Vol.11
1995
8/25・9/8
合併号

八木田麻衣 from T.P.D.

# CONTENTS

# THE PLAYSTATION BIWEEKLY ザ・プレイステーション

## SPECIAL ISSUE



## NEW COMER



## PS PREVIEW



## PS NAVI.



## SPECIAL REPORT



## REGULARS



STAFF
編集長／桑原 修 副編集長／倉持亮一 編集スタッフ／渡辺一弘／徳永佳明／西岡浩二郎／星野彩子／海発建子
編集協力／遊演体（福永ひさし、可愛 零、三浦秋彦、鈴木鋼一、篠 直樹）／山猫有限会社（工藤英人）／アライズ（池上正幸）／杉澤英樹／酒井昭一／作山哲広／佐久間亮介／宍戸晃男／荒木由紀枝／猪野清秀／岩瀬 忠／オフィス新大陸（肥後恵介、高天原朋乃） 編集アシスタント／伊達伸／西原大吾 AD／高柳博志 レイアウト／玲企画／ゆみハウス／中沢 学／松田 拓／村田雅英／猪苗代憲／塩住太郎／しのらんど フォトグラフ／鬼頭栄次／大屋哲男／大金 彰 イラスト／ギャングランド／中村久男／小林真文／吉村勇子／志水明子 校正／フィールドアップ 写植／ケイズ グラフィック／CTSテーマ東京／八峰社 印刷／大日本印刷

ARTDINK

今、このソフトが、時代と意識を塗り替える。
待望の海底散策ゲーム、ついに登場。

好奇心が海を散歩する

# アクアノートの休日

THE AQUANAUT'S HOLIDAY

●巡り会えるか、幻の魚達。
黄金色の伝説のマンボウや、想像を絶する巨大魚などあなたを出迎える海の生き物達も曲者揃い。幻の魚を全て見つけられるか。

●海底に眠る謎、謎、謎。
漂う幽霊船、たたずむ古代遺跡。音楽に満ちた空間や、浮かぶ巨大岩などの他にも、謎は多数ある。あなたの好奇心が試される。

この海に満ちているのは、
くつろぎ、遊び、そして神秘。
満たされない心を癒す何かが、
ここであなたを待っている。

新発売
標準価格
6,800円(税別)

**フィッシュ・バルーンプレゼント実施!** 「アクアノートの休日」をお買いあげの方の中から、100名様に抽選でプレゼント。
詳しくはパッケージ内のプレゼント案内書か、店頭パンフ・ポスターをごらんください。

PlayStation

# キミならどんな街をつくる？

鉄道会社の社長となって、自由に街づくりを楽しもう！
西に東に、自在に駆け抜ける列車やバス。
高層ビルから遊園地まで、さまざまな建築物をレイアウト。
目指すはキミの住んでいる街、人口100万人都市、それとも会社資産1兆円!?
プレイするほどにますます面白くなる鉄道経営シミュレーションゲーム
「A.IV.エヴォリューション」絶賛発売中！

One World Trade Center
Port Authority Passenger Ship Terminal
Intrepid Museum
Ramapo Mountains
Palisades
George Washington Bridge
Times Square
Westchester
Empire State Building
Pan Am Building
Grand Central Terminal
Central Park
The Bronx
Hudson River
One Penn Plaza
Pennsylvania Railroad Station
Fifth Avenue
Chelsea
Manhattan
Broadway

## STEP 1
**列車を走らせる**
レールを敷きダイヤを組み、列車を走らせよう。どのような街にするのか、それは鉄道から始まる。

## STEP 2
**建築物を配置**
都心のオフィス街、山麓やベイエリアのレジャーランドなど、多彩な建築物を自由にレイアウト。

## STEP 3
**経営手腕を発揮**
鉄道会社を始め、各子会社を上手に運営して、次の開発プランに着手するための資金を稼ごう。

## STEP 4
**車窓モード**
列車やバスに乗って、街中が眺められる「車窓モード」。キミのまちはどのように見えるのだろう。

## キミの街の景色を鮮やかに再現する「車窓モード」！

キミが自由につくった街を、ポリゴンによる美しい映像が再現。
乗車感覚あふれるリアルさで、街づくりがさらに面白くなる！

**美しい自然**
美しい秋の夕暮れ。季節や時刻で変わる景色を楽しもう。

**成長する街**
街が成長すれば、その表情も少しづつ変化していく。

**自由な視点**
前後左右に、視点の切り替えもお好み次第。

**壮大な雪景**
冬には季節列車を走らせ、スキー場へ行ってみよう。

A IV EVOLUTION
SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT

**A列車で行こう4**

# 絶賛発売中！
標準価格7,800円（税別）

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL.043-279-9356 株式会社アートディンク

KOEI

PlayStation

王

究極の人間ドラマが鮮やかに結晶！

本格派歴史SLGの珠玉作。

# 三國志IV

歴史シミュレーションゲーム

9/29発売
10,800円

# KOEIついに参入！

乞・う・ご・期・待！
PlayStation版、続々登場。

話題集中！自然に身につく
マルチメディア英語体験。

イングリッシュドリーム
エミット
EMIT
バリューセット

**正社員募集** ①CGデザイナー（2次元/3次元） ②映像演出経験者
③グラフィックデザイナー（商品制作関連：管理職候補含む） ※共に経験2年以上

●その他の募集職種/④パソコン・ワークステーション技術者〔C言語、アセンブラ（8086系・68系・65系）を使用〕⑤シミュレーションソフトウェア技術者⑥OS、データベース、ネットワーク、LANに関するソフトウェア技術者
⑦業務用ゲームプログラマー⑧出版編集（マニュアル・書籍等）⑨サウンドクリエイター⑩営業〔ビジネスソフト（会計・経理・財務ソフト）担当〕⑪海外営業（英語使用）⑫総務・法務⑬経理・財務（管理職候補含む）
●資格/専門卒以上22〜36歳位の経験者●待遇/当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回（'94実績7.6ヵ月）、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●'94.11月 株式東証二部上場
◎希望職種明記の上、履歴書及び職務経歴書を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。秘密厳守、歴不返。 〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 株式会社光栄 総務部 人事課TP係 Tel.045-564-3111（直）担当:兒玉・杉山

道

全国統一の醍醐味をリアルに体験！

真の乱世を伝える歴史SLG。

歴史シミュレーションゲーム

# 信長の野望 覇王伝

9/15発売
6,800円

# 二大SLG、堂々登場。

Vol.1 時の迷子
Vol.2 命がけの旅
Vol.3 私にさよならを

豪華スタッフの力が美しいアニメーションドラマに結集！

[原作] 赤川 次郎
[英語教育監修] 東後 勝明（早稲田大学教授）
[キャラクターデザイン] いのまたむつみ
[音楽] 小室 哲哉

[Vol.1〜3・セット販売 15,800円 9/29発売]

"エミット"の詳しいパンフレットをご用意しています。
ご希望の方は、官製ハガキで以下の宛先までご送付ください。また電話でのお問い合わせも受け付けております。
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 ㈱光栄営業部「エミット」資料請求TP係 Tel.045-561-6861（ユーザーサポート）

■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-8000（テレビゲーム専用）・☎045-561-1100（パソコン専用）
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）について一切許可しておりません。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません　■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。
■"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

PANTHER SOFTWARE CO.,LTD.

PlayStation

次世代ゲーム機"PlayStation"と共に歴史が今、動く!!

3Dアクション・RPG

# SPACE GRIFFON VF-9

「SPACE GRIFFON VF-9」全米・ヨーロッパでの発売決定!!

## 声の出演

| | | | |
|---|---|---|---|
| 森川智之 | ジム | 関俊彦 | スマイリー |
| 三石琴乃 | メアリー | 屋良有作 | オレッグ |
| 玄田哲章 | 隊長 | 玉川紗己子 | フランシス |
| 銀河万丈 | ラウツェン | 藤本譲 | 博士 |
| 折笠愛 | マリア | | |

体感して下さい……
次世代ゲーム『SPACE GRIFFON VF-9』!!
**好評発売中 標準価格¥4,800(税抜)**

お問い合わせ番号 03(3798)2760

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

## 読む! 浸る! 感じる! すべて魅せます! 「SPACE GRIFFON VF-9」の世界!!

OFFICIAL GUIDEBOOK
# スペースグリフォンのすべて

- 「SPACE GRIFFON VF-9」メイキング・ドキュメント
- アフレコ収録レポート「That's After Recording!!」
- 発売記念イベント「体感フェア&声優サイン会」レポート
- 「SPACE GRIFFON VF-9」"HAMLET"攻略マニュアル
- 「SPACE GRIFFON VF-9」ピクチャーブック
- アウトサイドストーリー「愚か者の夢」
- 「SPACE GRIFFON VF-9」用語&人名大事典
- 設定資料集
- ユーザーズ ボイス

………などなど、語り切れないすべてを満載!!

3Dアクション・RPG「SPACE GRIFFON VF-9」の企画から完成までを追いかけ、なおかつ攻略法まで掲載したファン必見の一冊が登場です。制作スタッフが全面協力。制作スタッフの苦労話、制作裏話を紹介したメイキング・ドキュメントをはじめとして、アフレコ収録風景、用語&人名事典、アウトサイドストーリーなどなど盛沢山。背景世界の詳細な設定、登場人物やメカニックの設定資料等も掲載し、「SPACE GRIFFON VF-9」の世界を存分にお楽しみいただける内容で、ファンならずとも見逃せない完全保存版です。

MEDIAX MOOK 33
OFFICIAL GUIDEBOOK
スペースグリフォンのすべて

すべて魅せます!「SPACE GRIFFON VF-9」の世界!!

月面基地「HAMLET」攻略法や、三石琴乃、折笠愛、森川智之らが競演したアフレコ収録風景レポート、イベントレポート、アウトサイドストーリー、登場人物やメカニックの設定資料等、プレイステーションソフト、3Dアクション・RPG「SPACE GRIFFON VF-9」のすべてを、グリフォン・スタッフの全面協力のもとに編集した完全保存版!

**三石琴乃、折笠愛のアフレコ収録現場、完全掲載!!**
**大好評発売中!!**

A4 128ページ 定価1800円(税込)

編集/株式会社パンサーソフトウェア 出版局
発行・発売/株式会社メディアックス

## スタッフ募集

事業拡大のため、次の職種を募集します。(経験者優遇)
- 映像クリエイター (3次元CGの制作経験者、または興味のある方)
- 動画監督候補 (アニメ制作経験者)
- アニメーター (コンピュータの知識がなくても可)
- グラフィックデザイナー (ドットキャラ、アイテム、マップ等のデザインの仕事です)

必ず電話連絡の上ご応募下さい。TEL.03-5443-7811

株式会社パンサーソフトウェア
〒108 東京都港区芝浦2-15-16 田町KSビル3F
TEL.03(5443)7811 FAX.03(3798)2286

PlayStation™

# 生きる事への執着心が解決へ導く

（メラナット島に青い光とともに墜ちた船の内には生命と神の力を操るものがおり、今はただ眠っている。）

これは、ヴァーダイト国の大陸に住むハイエルフ達の間に語り継がれているものである。

メラナット島には、神が住むとも魔物が棲むともいわれ、昼夜を問わず闇に包まれており、人間は誰も近づくものはなかった。
ただ、ダークエルフ達が時折船を出して何かを探しているようであった。
また、島には数多くの「水晶」があるとの噂があって、小数の商人や民らが極偶に渡島していく姿が見られる。
しかし、
島には毒があって、長い間この島に留り採掘に従事していると、やがて体は弱り死んでしまうらしい。
この死の原因について過去に何度も調べられたが、
島の岩盤や地中から出る仄かな灯りが毒の原因の様で、それがどの様に人体に作用しているのか解らなかった。

●

近頃、この島に「教王」と名乗る男が現われた。
この頃、ヴァーダイト国では何者かに国の象徴である「ムーンライトソード」が盗まれ、
この「教王」の仕業ではないかと噂されている。
ヴァーダイトの国王の友人であるアレフは、これらの事件に深い興味を憶え、真相を探る事にし、数名の部下を引き連れ島に向かった。
しかし、渡島は「教王」の知るところとなり、島の沿岸で何者かに襲われてしまった。
不意を付かれたアレフとその部下は、壊滅状態に陥ってしまい、船と共に没してしまった。

アレフは島の岩礁に漂着し、やがて気が付き、周辺を伺ったが、辺りには部下も部下の屍さえも無く、
生命を残したものはただ独人のみのようであった。
アレフは立ち上がり、ブーツの脇にあった一本の「ダガー」を携え、この島に上がった。
島は薄暗く、明るい陽光は望めそうにも無かった。

アイテムを使う
魔法を使う
装備
攻撃・防御
捨てる
システム
オプション
もどる

経験値 18869
レベル 25
HP 161/ 185
MP 48/ 66
体力 43
魔力 40
状態 正常
ゴールド 150

プレイステーションソフトに対する質問・御意見・御要望を募集しています。

製品に対する質問、意見、要望などございましたら以下の場所にお送り下さい。（はがき、封書何でも結構です。）いただいた内容については製品開発の為の資料として役立てていきたいと考えております。幅広い意見をお待ちしております。

送付先：〒104 東京都中央区新富2-4-5 NK新富ビル ㈱マイクロハウス KF担当まで

KING'S FIELD

フルポリゴン/3Dダンジョン/リアルタイムRPG

# キングス フィールド・2

発売中 価格6,300円

FROM SOFTWARE

株式会社 フロム・ソフトウェア
〒151 東京都渋谷区笹塚2-21-12 グリーンライフビル4F
ユーザー・サポート TEL.03-3320-6031(月～金/PM1:00～PM5:00)

PlayStation

どんなコトも、できる力。

# 愛だ。

ゲームを、ゼロから変えてみた。
Playing Movie Game

# TIZ
TOKYO INSECT ZOO

'95.11月
発売予定!!

GE
株式会社ゼネラル・エンタテイメント

株式会社ゼネラル・エンタテイメント 〒153 東京都目黒区目黒2-10-8 第二アトモスフィア青山4F TEL.03-5496-3925（代）

ただいまスタッフ募集中

●職種：1.ゲームデザイナー 2.プログラマー 3.グラフィックデザイナー 4.広報・宣伝、etc. ●応募：履歴書に希望する職種と広告を見た雑誌名を明記の上、下記までお送りください。追ってご連絡を差し上げます。●送付先：〒153 東京都目黒区目黒2-10-8 第二アトモスフィア青山4F（株）ゼネラル・エンタテイメント採用担当

# The PlayStation BOOKS

## 大人気!プレイステーションの定番ソフトを完全ガイド!!

「アーク ザ ラッド」を100%遊び尽くせる!　　好評発売中

## アーク ザ ラッド パーフェクトガイド

A5判・定価880円

プレイステーション初の本格的RPG超大作「アーク ザ ラッド」。本書は、主人公アークとその仲間の冒険をスムーズに進めるための数々のデータ テクニックを網羅。各バトルフィールドのマップや攻略テクニック、普通にプレイしただけでは見ることが出来ない隠されたイベントや仕掛け、ウラ技など「アーク ザ ラッド」を100%遊び尽くすために欠かせない情報を掲載した完全攻略本。

Ⓒ 1995 Sony Computer Entertainment Inc.

究極のエースパイロットをめざせ!　　好評発売中

## エースコンバット パーフェクトガイド

A5判・定価880円

Ⓒ (株)ナムコ

本格的なドッグファイトが楽しめるプレイステーション用ソフト「エースコンバット」(ナムコ発売)のすべてを楽しむための公式攻略本。全17のミッション全てのマップ・攻略テクニックはもちろん、高度な実戦戦闘技術、対戦テクニック、戦闘機データ、ウラ技までを完全解説。君も究極のエースパイロットをめざせ!

【好評発売中】

本誌で人気の格闘ライター杉澤教授が完全攻略!

## 鉄拳 パーフェクトガイド

A5判・定価880円
The PlayStation編集部 編

闘神伝の楽しさが、この一冊で倍増!

## 闘神伝 パーフェクトガイド

A5判・定価880円
The PlayStation編集部 編

SOFT BANK ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局　TEL. 03-5642-8101

●定価は税込みです　●お近くの書店でお求めください

The PlayStation BOOKS

ボクはメインキャラに
なれないのかムー!!

# プレステ キャラクターズ

# メインキャラ

**ハードを世に印象付け、他のソフトの手本となり、ひいてはゲーム業界全体を盛り上げてきたキャラクターたち。ファミコンという言葉はお茶の間に定着したが、ビジュアルとして定着したのはマリオに他ならない。もはや、彼の髭面を知らぬ者は現代人にあらず。近所のオバさんでも知ってるくらいだと言っても、言いすぎでもない。　それまで、家庭用のゲーム機に足りなかった広告塔的な存在。彼はその役割を十分すぎるほど全うした。結果、セガも対抗馬として正義という同じ方向性を持ちながらも特徴の異なるキャラクター＝ソニックを生み出さざるを得なくなったのだと、推測は容易だ。**

ハーミィ

古くは秘密戦隊ゴレンジャーの時代から、ヒーロー系正統カラーとして定着しているレッド。いや、赤にはそれ以上の、正義の歴史がある。仮面の忍者も一番エラいのは赤影だったし、合体ロボット系のメカも、リーダーの１号機は赤だった。考えてみれば日本の国旗もポイントは赤にあるし、僕らにとって一番なじみの深い色なのかもしれない。

一方、主人公ほど真面目さはなく、ちょっと斜に構えたブルー。ゴレンジャーの例にならうなら、アオレンジャーはアカレンジャー以上に人気があったかもしれない。真っ正直に追いかける情熱の表現という点では負けるものの、そのニヒルさ、オシャレさはブルーに軍配が上がる。

こう考えると、先行したマリオがゲームキャラクターの礎を築き、ソニックが別のベクトルを模索したと考えるのが普通だ。結果論かもしれないが、この考えをもとに、彼らの相対関係をもう少しひもといてみよう。

レッド・ブルーというカラーリング以外に異なる点を挙げるとなれば、目に付くところで彼らの動きとなる。

先行したマリオは、その超越したジャンプ力だ。初めて登場したアーケード版「ドンキーコング」においても、ジャンプはすでに彼の特殊能力として開花していた。１つしか使わなかった大事なボタンを割り振られ、死活問題を乗り越える術としてきたのだ。後にダッシュ等で彼なりの鍛錬が見られ

初登場時のソニック。現在の形と頭の大きさなどが若干異なる。まあ、なんでも最初はそんなもんです。

シャープなブルー

## SONIC

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

## クターの条件

では、ソニーはどうか？　本体同時発売ソフトとして世に出た「モータートゥーン・グランプリ」。その主人公として生まれたキャプテン ロックは、実はゲームとして登場する以前から、ＴＶ番組でも活躍していた。広告塔として、店頭でがんばっている姿も見る。しかし、プレイステーション＝ロックの等式が成り立つかというと、そうとはいい切れないのが現状。じゃあ、どうなるの？

キャプテン ロック

### 〈必要条件〉
### 一、ヴィヴィッドなカラーリング
### 一、ひたむきな態度である
### 一、女の子にウケる

たが、定着していたジャンプ能力を超えるほどの斬新さはなかった。ここにおいて、彼の動きの基本が、ボール曲線と呼ばれる放物線軌道に定着したのである。

それに対しソニックは、基本を直線運動に置いた。左から右へといった横スクロールの形態はマリオと同じでも、より直線的で、シャープに疾走するスピード感は動きのキレを誇示している。背景をじっくり見せてくれといいたくなるほど速く、まさに音速アクションと呼ぶにふさわしかった。

彼らの活躍するゲームは、続編が発売され、シリーズとなっても基本は踏襲された。脇を固めるサブキャストもそれぞれにならい、動きの輪郭は崩さず、うまく主役を盛り立ててきたといえる。

今のソニーに、これだけのヒーロー要素を持った、マリオやソニックと並んでもひけをとらない存在感を演出できるキャラクターがいるだろうか？　その可能性を秘めたキャラは一体だれなのか？

読者の意見やメーカーの主張をあえて無視し、証明してみせよう。ソニーのメインキャラは……!!

ファミコンで固定したその人気は、なんの問題もなくスーパーファミコンへ継承されていった。

やわらかなレッド
# MARIO
マリオ

# 命題「彼らは、PSのメインキャラク

**これまでに発表されたPSソフトのキャラクターをピックアップし、メインキャラクターとなれるか否かを数学的に(?)検証してみた。ここに挙げた3つの必要条件は、あくまで一部であり、これ以外にも有形・無形を含め、多数の条件が存在することは承知の上での仮説となる。また、ある程度偶然に頼らなければならないのも承知の上で、このページを読んでみて欲しい。**

〈絶対条件〉
ＳＣＥのキャラである
〈必要条件〉
Ａ．ヴィヴィッドなカラーリング
Ｂ．ひたむきな態度である
Ｃ．女の子にウケる
〈十分条件〉
Ｘ．登場するゲームが爆発的にヒットする

**〈例題〉**
**「彼はマヨネーズ会社のメインキャラクターになるべくしてなった」――――――真か偽か？**

## キューピーちゃん

初登場：1912年(人形化は翌年)

いきなりすっぱだかで迫る大胆さは、ヴィヴィッドと形容するに不足はない。――――――①
常に両腕を挙げた姿勢には、我々も見習うべきひたむきさが秘められているといえる。――――――②
ダイレクトに母性本能に訴えるため、必要条件Ｃを満たすのにこれ以上のものはない。――――――③

①②③により、それぞれ必要条件ＡＢＣが満たされる。

**∴命題は真である。(証明終わり)**

## エミリア

「クライムクラッカーズ」
初登場：1994年12月３日

**証明**

ショッキングピンクを基調とした服装はインパクトがあり、必要条件Ａを満たす。――――――①

宇宙海賊を追う賞金稼ぎであり、なおかつ生き別れの兄を探しているという設定は涙なしでは語れないひたむきさといえよう。よって必要条件Ｂを満たす。――――②

コテコテなアニメ調の絵は、一部のファンには喜ばしいが、一般的には受け入れ難そうだ。――――③
①②により、一部必要条件は満たされているが、③は致命的。

**∴エミリアにおいて、命題は偽である。　(証明終わり)**

## キャプテン ロック

「モータートゥーン・グランプリ」
初登場：1994年12月16日

**証明**

真っ赤なレーシングスーツに身を包み、ぶいぶいとゴールを目指す正義感にあふれた(という設定の)少年は、今をときめく松下進のキュートなデザインで女の子ウケもバッチリ。ゆえに前掲の必要条件ＡＢＣを一気に満たす。――――①

デモデモプレイステーションの案内役等、露出度も高い。――――②

いかんせん、ゲーム自体が大ヒットというわけでは……。――――③

松下キャラは、女の子ウケはしても、ゲームユーザーの大多数を占める男性にはいまいちウケがよくないようだ。――――――④

かといって、お父さんお母さんにウケるというわけでもない。――⑤

①②のポイントは高いが、③が残念、④⑤の壁も厚かった。

**∴キャプテン ロックにおいて、命題は偽となりそうだが、SCEの押し次第では真となる可能性がないわけでもない。　(証明終わり)**

## アクセル&ルカ

「ガンナーズヘヴン」
初登場：1995年７月28日

**証明**

トレジャーハンターである。動機さえ問わなければ、ひたむきさでは天下一品である。――――――①

男性キャラと女性キャラをペアにして持ってくるというのは、お約束の手法だが堅実。――――――②

デザインがありきたり。たとえコスプレしても、誰にもわかってもらえないだろう。――――――③

ゲーム自体があまりにオーソドックスなスタイルであり(もちろんそれを狙って制作されたものだが)、インパクトに欠ける。――④

①②はそれぞれ必要条件ＢＣを満たすかもしれないが、③がネック。また、④は実は重要なポイントであり、ゲームに大きなインパクトさえあれば、ある程度のことは帳消しになると思われる。

**∴アクセル&ルカにおいて、命題は偽である。　(証明終わり)**


参考文献
「ハイトップ参考書　中2数学」(旺文社)
「女の子の数学　中2・図形編」(ナガセ)
「理解しやすい数学A(数と式・数列)〔新課程〕」(文英堂)

# ターとなる。」――――真か偽か？

## ムームー星人

「Jumping Flash／」
初登場：1995年7月28日

**証明**
ヴィヴィッドなカラーリングであるといえそうな気もする。――①

酒飲んでクダまくが、ひたむきかつ日本人的である。――②

わりと女の子ウケもする。――③

実は敵キャラクターである。――④

登場ゲームはかなりヒット。――⑤

①②③はそれぞれ必要条件ＡＢＣを満たす。
④もさほど気になるものではない。
⑤から、今後の成り行き次第では十分条件さえ満たすかもしれない。でもなにか、世の中こんなんじゃいけないような気がする。

∴保留。　（証明終わり）

## ハーミィ

「ハーミィ　ホッパーヘッド」
1995年9月登場予定

**証明**
白いＴシャツ、青いパンツ。どうということはないいでたちが、逆に特徴的な髪を強調。――①

黙々と先へ進む姿には、ひたむきさは感じられる。――②

今風な着こなしと小生意気そうな態度が女の子ウケするかも。――③

ゲーム内容はオーソドックスなものをベースにしつつ、オトモ君システムなるものがなにやら新しげである。が、ソニックほどの単純明快な斬新さかどうか。――④

①②③はそれぞれ必要条件ＡＢＣを満たしそうだ。
④は少々不安材料ではあるが、新システムが初めての人間にも直感的に楽しめるようなものであるなら、十分条件Ｘをも期待できる。

**∴ハーミィにおいて、命題が真となる可能性は最も高い。**
**（証明終わり）**

## 煉鈫藤丸

「藤丸地獄変」
1995年9月登場予定

**証明**
忍者だからひたむきだろう。――①

謎に包まれたエリート忍者、甘いマスクで17歳とくれば、女の子ウケというより一部のお姉さまウケのほうが強そうである。――②

真っ白な忍者装束に鮮やかなワインレッドの裏地。オリエンタルなヒーローとして、アメリカではウケそう。――③

①は必要条件Ｂを満たす。
②は必要条件Ｃを一部で満たす。
③は必要条件Ａを満たすと言えなくもないが、何かが致命的に違う。
しかし、シミュレーションRPGという分野から目立ったキャラの出た例がないだけに、アクの強い面子の揃った本作は楽しみである。メインキャラとなりえるかどうかはともかく。

**∴煉鈫藤丸において、命題は偽である、たぶん。　（証明終わり）**

## アーク

「アーク　ザ　ラッド」
初登場：1995年6月30日

**証明**
コスチュームに取り柄なし。――①

RPGの主人公だけに、バカがつくほどの正義感、ひたむきさがある。威勢のいい掛け声もよし。――②

PS初の本格RPGの主人公であるという点から、露出度は高い。――③

続編が決定しているだけに、継続性もある。――④

②は必要条件Ｂを満たす。
③④もポイントが高い。
ただし①にみられるように、いかにもRPGの主人公でございというステレオタイプな面が濃厚に過ぎる。せめて続編ではグレてギンギンになってくれたりすると、まだ救いようがあるだろう。

**∴可能性は少ないが、命題はアークにおいて偽とは言い切れない。**
**（証明終わり）**

# 代理戦争仮説 ソニーのメインキャラクターは

## オリックス・ブルーウェーブ V

松下進デザイン

当初の予想を大幅に覆すといっては失礼かもしれないが、開幕前、おそらくどの野球解説者もこの状況を予想できないでいたはずだ。

昨年、プロ野球界の話題を独占したイチローを擁するオリックス・ブルーウェーブは、2位以下を大きく突き放してパ・リーグでダントツの首位をひた走る。すでにマジックまで点灯し、優勝も予想できる。

一方、長島巨人のウン億円もかけたムダな大補強を鼻で笑い、安いギャラでがんばるヤクルト・スワローズ。こちらは混戦から頭一つ抜け出した程度だが、それでも戦力の充実ぶりから優勝を狙える位置にあるといえる。

おそらく、今年の日本シリーズはこの2チームで争われるにちがいない。しかし、それがなぜ、ソニーのメインキャラクターと関係があるのか？

それは、この2チームのマスコットキャラクターと深い関係があるのだ。何を隠そう、オリックス・ブルーウェーブのマスコットキャラクター・ネッピーをデザインしたのが松下進氏であり、ヤクルト・スワローズのマスコットキャラクター・ツバ九郎をデザインしたのが、田代邦彦氏だからである。



## 他に望みのあるキャラクターたち

ソニーが日本シリーズでも決められなかったら（くどいって？）、他にこんなキャラクターたちにもチャンスが残っている。

昨年のＰＳ発表当時から、いままでに少しも見えてこないピエトロ王子（ポポロクロイス物語）や森川くん（がんばれ森川くん２号）、そしてワンダラー（ワンダラーショックに登場予定・正式名称不明）など、なかなかキャラとして立ちそうな顔ぶれではある。ひょっとしたら前ページの面々よりもピンとくるかもしれない。森川くんなんてかなりキッチュだし、ピエトロ王子も女の子ウケしそうだ。ただ、これらのゲームがいつ出るのかといわれると……早く出してください。

また、ＲＰＧからの代表としては秋に発売が予定されているビヨンド・ザ・ビヨンドも捨てがたい。柴田亜美氏がデザインしているってことで、固定ファンも望める。

他にヴィクトリーゾーンの玉とか、上海の麻雀牌とか、ギャグにしかなりそうにないのもあるけど、とりあえず枠外ですか。

ピエトロ王子
「ポポロクロイス物語」

フィン
「ビヨンド・ザ・ビヨンド〜遥かなるカナーンへ〜」

森川くん
「がんばれ森川くん2号」

ワンダラー(?)
「ワンダラーショック」

# 日本シリーズで決まる

8月現在、パ・リーグで独走するオリックスに対し、混乱するセ・リーグで頭一つリードしたヤクルト。日本シリーズがこの2チームで争われるなら……そんな大胆仮説だ!!

## S ヤクルト・スワローズ

### 田代邦彦デザイン

まだわからないって？　つまり、キャプテン ロックをデザインした人がオリックスで、ハーミィをデザインした人がヤクルトだってこと。シャレにもならない、かなり強引な発想だが、いつまでたっても煮えきらないソニーに、我が編集部がここで決着をつけるように一案を提示してみただけのことだ。まあ、笑って読み流してくれ。

松下進氏といえば、あの独特なタッチのかわいらしいイラストでかなり有名なお方。『週刊ヤングジャンプ』からＪリーグのガンバ大阪のキャラクターまで、ゲーム業界でいうなら、『週刊ファミコン通信』の表紙といったほうが有名かもしれない。

一方、田代邦彦氏といえば、ソニー・クリエイティブプロダクツに所属していた当時、バイキンくんやうちのタマ知りませんかシリーズを手がけていたファンシーグッズ界の巨匠。現在はフリーで活躍している。

この２人のキャラクターが直接対決するのは見られないけど、今の状況ならオリックス９割、ヤクルト４割くらいの確率で日本一を争いそうだ（他球団のファンの方、スミマセン）。どうですかソニーさん、決められないならひとつ日本シリーズに賭けてみるってのは？

# 最強ゲームキャラクターへの道は険しい

キャラクター……それは儚い。たとえ会心のデキであろうと、ゲーム自体が見向きもされなければ、すでに命運は尽きたようなもの。その一方では幼稚園児でも模写できるようなキャラクターが大ヒットし、それをそのまま持ってきてゲーム化するだけで、かなりのセールスを記録したりもしている。

そう、キャラクターには２種類が存在する。ひとつは、それが所属するもの（ゲームソフトなり、会社なり、球団なり）のイメージを表現するために作られたもの。

もうひとつは、キャラクター自体がムーブメントを興し、ひとり歩きを始めるもの。

今回考察してきたキャラクターたちは、いずれも前者。そして本来、彼らの役目はそれで十分なのだ。エミリアが、アークが、ＰＳのメインキャラクターになれそうにないからといって、責めることはできない。彼らは、彼らのゲームのイメージを形作るのが役目であり、それを見事に全うしているのだから。

ただ、それとは別に、僕らはプレイステーションの「顔」となるキャラクターの出現を待っているのだ。

できればそれは、「ハイ、これが今日からＰＳのマスコットキャラですよ」といってポンと出されるよりは、やっぱりゲームの中から出てきてほしい。そうは思わないか？

そしてあわよくばそれが、ゲームユーザーの外にも広がっていけばいうことはない。マリオが、そのへんのおばあちゃんにも知られているように。ソニックが、ヨーロッパで最高にウケているように。

例えば「ちびまる子ちゃん」や「クレヨンしんちゃん」が初めて世に出たとき、そのマンガをおもしろいとは思っても、キャラクターとしてあれほど大成するとは誰も予測できなかっただろう。マーケティングを重ねるだけでは、どうにもならないというのは事実だ。

だからこそ、キャラクター戦略は楽しい。

ソニーが焦っているのかどうか知らないが、僕らとしては、しばらく蚊帳の外で眺めて楽しませていただくってことで……。

実は
ワシだったりして……

NEW COMER

# PAL [神犬伝説]

■RPG　■東映ビデオ／東北新社　■発売日未定　■価格未定

「君の100時間ドラマ、始まる」――――このゲームのコンセプトだ。

ストーリー、ドラマ性を重視し、誰もがモニターの前に釘付けになってしまう……。目指したのは既存のRPGではなく、ストーリー+イベントの深さを重視した新世界の創造だった。

これを可能にするためのスタッフは、もはやゲーム業界には見あたらない。そこでSFX映像の奇才・雨宮慶太氏が、プレイステーションに初登場することになった。映画「ゼイラム」をはじめ、数々の話題作を送り出した手腕がゲームにどのように生かされるのか？

他にわかっているのは、コントローラの片手モード。長時間のプレイでの疲れを配慮し、コマンドの入力も最小限の操作で実現するという。システム面でぬかりがないのも、大作の証といえよう。

　※ページ上の写真はイメージビジュアルです。

### 山の神
貧乏神とは夫婦。肝っ玉かあさん風だが、実は涙もろく女らしい一面も。

### ユキト
勉強人間でカオルのことが好きだった。料理が得意だとか。

### カオル
生き物が好きな優しい少女で、パルたちの面倒を見ていた。少し内気だけど、芯は強い。

### 貧乏神
仲間思いの義理堅い奴。八百万の神の中でも、わりと下級に位置する神様である。

### パル
主人公の犬。カオルが大好きで、彼女を助けたい一心で冒険の旅に出る。

# 奇才・雨宮慶太が放つ大作RPG

## *Direction* 雨宮慶太

「ゼイラム」「ゼイラム2」そして「仮面ライダーZO」と日本SFX界を代表する映画監督・雨宮慶太。最近ではこの春公開された「ハカイダー」が記憶に新しい。

どの作品も斬新な映像センスで話題となり、チャチだといわれ続けてきた日本のSFX技術に対するイメージを一新したその手腕が、ゲームにどのように生かされるのか。いずれにせよ、ゲームにおいても斬新な演出で僕らを魅了してくれることだろう。

実際にビジュアルを造り上げるのも、雨宮氏の率いるクラウド所属のクリエイター・篠原保、阿部統の両氏。心配することはないはずだ。



発表会で意気込みを語ってくれたみなさん。

雨宮氏の代表作「ゼイラム2」は、ビデオとLDで見ることができる。バンダイビジュアルより発売中・定価14,800円(税別)。



## *Sound* 後藤次利

音楽を担当する後藤次利氏が、実はゲーム音楽の経験も豊富なのはあまり知られていない。サディスティック・ミカ・バンド参加以降、工藤静香やとんねるず、福山雅治と日本を代表するポップスターを次々と育ててきた後藤氏だけに、サウンド面の演出も非常に期待できる。

## *Song* 椎名へきる

いまや人気絶頂の声優として活躍する一方、本業以外にも音楽活動、ラジオ番組等、幅広いファン層を持つ彼女がイメージソングを歌う。作曲・プロデュースはもちろん後藤氏が担当。本作アニメ化の噂もあり、その暁には声優としても登場してくれるのかな。

# Tecnosoft Presents リヴァーシオン

■テクノソフト■'95年11月発売予定■価格未定

「熱血親子」、そして「球転界」に続く、テクノソフト・プレイステーションソフト第3弾が、対戦アクションシューティングと銘打たれた「リヴァーシオン」だ。

不思議な力を秘めた至宝、"神晶（センティーン）"によって導かれた者は、動物の姿かたちを摸した"蔵武（ツァングゥ）"と呼ばれる巨大機動兵器で相手と対峙する。その勝利の果てには、8人8様の野望（願い）実現が待っているという。つまりは、もともと、神晶という不思議な力を持った宝石があり、それらを8つ集めた者の願いがかなうという伝説があった。あるとき、時を同じくして、8人の人物の前にその至宝は姿を現した。そして、それは、伝説に語られたもうひとつの力を示し、その人物の前で蔵武となったのだ。神晶に選ばれた彼ら8人は、本人の意志とは無関係に、互いに闘いへと駆り立てられていく……。

すでに、いくつかのポリゴン格闘アクションというものは発売されている。一見これも、同等の系統のものだと思いがちなのだが、「リヴァーシオン」のジャンルが対戦アクションシューティングであるということに注目したい。プレイヤーは、蔵武という機動兵器を操り、飛び道具やときには機動兵器特有の形態を利用しての肉弾戦によって相手を撃破していく。ナムコのアーケードゲーム「サイバーコマンド」がもっとも近いタイプのゲームだと言えば、お分かりいただけることだろう。しかし、単に「サイバーコマンド」のグラフィック換えで終わってしまっては、誰も納得いかないところだろう。そこで、「リヴァーシオン」では、攻撃方法はもとより、その蔵武の動きにも、今までありそうでなかった動きが盛り込まれている。これは、言い換えれば、誰もがゲーム中にできればいいと考えていたことが、このゲームで再現されているということだ。

飛び道具は、通常のショットの他、溜め撃ちやコマンド入力による特殊な攻撃といった、多彩な攻撃方法を有している。それに、体当たりによる攻撃も可能なため、対戦シューティングにありがちな、"相手の射線に入らないことだけが、勝利への道"という、とおり一辺なゲーム展開にはならないですむ。

さらに、プレイヤーの操る蔵武の動きについては、エアカーのように比較的自在に動ける兵器だけに、通常の前後左右移動のほか、

灼羅

ディーグ・コーリング

輝天

ミサラ・ファトエル

枯流

クヌアン

蒼打

ジルド・バクラム

玄徳

クーマ・A
ヴェノマイト

捷玉

"Kiss"・バーネア

甲蓮

エイハム・
アークロゥディア

紫苑

ティアミラ・
ヨークレウス

神晶というある種の魔力を持った宝石の変化した姿が蔵武である。運命の悪戯か、単なるめぐりあわせか、神晶を手にした8人が、ゲームの主人公たちとなる。ファンタジーRPGのような世界での出来事ゆえに、探検家や黒魔術師、怪しげな剣士に暗殺者から王女までと、多彩な顔ぶれのキャラクターが揃っている。そして、それぞれが、それぞれの特徴に合わせた蔵武に乗り込むことになる。
おそらく、その攻撃方法も独特のものになるのだろう。見てお分かりのように、蔵武は生物をモチーフにしたデザインになっている。ポリゴンとはいえ、グーロシェーディングやテクスチャーマッピングによって、怪しげな生物兵器の雰囲気を表現している。

スピンターンやジャンプ、ロール(きりもみ)もこなす。また、ジェット戦闘機のアフターバーナーのような瞬時加速機能もあり、敵の放った弾頭を回避する手段や、フェイントをかけることができるなど、これまでの対戦ゲームとは、ひと味違う、トリッキーな動きやスピード感を体験できそう。

また、各蔵武に搭乗する８人の乗り手も、老若男女揃っている。１P時には、対戦相手の表情が画面上に映され、相手の声も聞こえてくる。ときには、プレイヤーに何か語りかけてくることもあるのだろうか？ また、対戦相手として登場するときは、樹海に生える世界樹の樹上や、遺跡、洞窟、海中など、各登場人物特有のステージで戦うことになるというのは、対戦格闘ゲームでもお馴染みのとおり。キャラごとの物語も様々に語られることだろう。

肝心の発売は11月ということで、今しばらく待たされることになりそうだ。しかし、次号から各キャラクターや、その持ちステージを実際のゲーム画面やイラストを交えて紹介していく予定。それまでは、せめてイメージだけでも膨らませて、楽しみに待っていてほしい。

68
JULUO

## 次回はステージ紹介の巻

## 4つのモードが血を熱くさせる!

本作には4つのモードがゲーム中に盛り込まれる予定となっている。またこれらはそれぞれが「実況チャンピオンレスラー」の異なった魅力を体験できるようになっている。そのなかでもタイトルマッチモードと呼ばれるものは必見。このモードこそが、本作の最大の楽しみを提供してくれるメインディッシュに他ならないからだ。

### 公式戦

プレイヤーは任意に選択したレスラーを操作し、コンピュータとの闘いを勝ち抜いていき最強の座を目指す。ゲーム展開により、バトルロイヤルなどといった闘いも発生する。

### VSモード

人間同士で闘うために用意されたモード。マルチタップを接続すれば、4人同時プレイが楽しめるようになる。ルール設定でバトルロイヤルなどの試合形式も楽しめる。

### 練習モード

初心者のために設けられているのが、この練習モードである。レスラーの操作方法や多種多様な技のかけかたを、プレイヤーがゲームを楽しみながらおぼえられるようになっている。

### タイトルマッチモード

本作の目玉ともいえるモード。公式戦を最後までプレイすると選択できるようになる。友だちを対戦相手として、公式戦で勝ち取ったチャンピオンベルトの防衛戦を行えるのである。

プレイヤーはTWFと呼ばれるプロレス団体に参戦し、強豪レスラーたちと闘いを繰り広げていく。これまでのプロレスゲームにはない、様々なイベントや要素が盛り込まれているため、従来のものからは感じられなかった興奮のもとにゲームを楽しめる。これがタイトーがつねに追い求めている独創性の現れなのである。ゲーム中に登場するレスラーの種類も多く、選手の違いによりファイトスタイルも大きく異なるのだ。

一対一の闘いを行うシングルマッチ以外にも、2人のレスラーで構成されたチーム同士で闘うタッグマッチ、複数の選手がリング上に入り乱れるバトルロイヤルなど試合形式も多種多様となっている。

## タイトーがプロレスゲームの新たな歴史を紡ぎ出す

# 実況チャンピオンレスラー

●'95年冬発売予定●タイトー●価格未定

### ポリゴンによるリアルなリング!

画面上のリングはポリゴン技術で描かれている。そのため拡大・縮小表示といったものはごく自然に行われる。サイズが変わってもリング自体のリアリティが変わらないのも特筆すべき点だ。

つねに独創的な作品を作り続けているタイトー。同社からプレイステーション用ソフトとして発表されたのが、「実況チャンピオンレスラー」である。本作でもその独創性はいかんなく発揮され、PSの性能を十分に生かしたタイトーならではの作品となりそうだ。もちろん、これまでの作品にはない奇抜なものを作るばかりが独創性ではない。いかに従来のものを踏襲しつつ、新しいものを構築していくかも大きなポイントである。このような新たな要素の導入によって新しいものを作り上げる作業は、業務用で数々の名作を作り上げてきたタイトーにとってはお手のもの。だからこそ今回の「実況チャンピオンレスラー」にも大きな期待をよせてしまうのである。

# 独創的な要素がマット界に変革をもたらす

## 部分ダメージ制を導入！

本作ではレスラーの受けたダメージは体の各部分によって細かくわけられ、これらが試合展開に大きな影響をおよぼすようになっている。足関節を攻められれば素早さが、腰を攻めれば相手の投げ技の破壊力が低下するといった具合だ。一カ所を集中的に攻めていくプロレスの定石をゲームとして再現しているのである。

相手の得意技の破壊力を低下させる箇所を攻めていくのが勝利への近道となりそうだ。

## 梶原しげる氏が実況を担当

本作のタイトルからもわかるとおり、ゲーム中は音声での試合実況が盛り込まれる。この実況を担当するのが、テレビのバラエティ番組でお馴染みの梶原しげる氏。試合展開をエキサイティングに表現してくれるのだ。

プロレスゲームに実況が入るのは本作がはじめて。未体験の興奮が待っている。

## こだわりのレスラーたち 実在戦士も登場!?

登場するレスラーの種類にもこだわりを持っているのが本作の魅力。現時点ではどのような選手が登場するのかは不明だが、実在する人気レスラーたちをモチーフにしたキャラクターが登場するのは確実。さらに伝説として語られている戦士たちの登場もあり得るかも。また格闘技色を強く打ち出しプロレスの原点回帰を目指したUWF系の選手の登場にも期待のかかるところ。UWF戦士たちの伝説の闘いも実現できるかも？

## 遺恨と乱入が闘いにドラマを創る

本作に導入された従来のプロレスゲームにはない要素として、遺恨や乱入といったイベントの発生がある。これはプレイヤーの試合中にランダムで発生するイベントとして設定されている。当然、プレイヤーの操る選手と別の選手に遺恨が発生した場合、デスマッチで決着をつけるといったドラマも生まれる。これまでの作品のあっさりした展開に飽きを感じているファンにも納得してもらえるはずだ。

乱入や遺恨といった要素はランダムに発生するため予測は不可能。それだけに何時、何処でどのようなドラマが待っているのかはわからない。予想を超えたゲーム展開が繰り広げられるのだ。

プレイヤーの意志に反したゲーム展開を強いられるのも本作の魅力だろう。たとえデスマッチを嫌っていたとしても、選手間の遺恨に決着をつけるためにはそのリングに上がらなくてはならない。プロレスラーの宿命を感じさせるイベントであろう。

## チャンピオンベルトに歴史を刻み込め!!

タイトルマッチモードでベルトの防衛戦を行うのも楽しみのひとつ。メモリーカードを使用すれば、友人の家へ遠征しての防衛戦も可能だ。防衛記録を更新するもよし、チャンピオンへの挑戦権をかけたトーナメントを開くもよしと楽しみかたはキミしだいである。

チャンピオンベルトには3文字のアルファベットでプレイヤーが名前をつけられる。実在するベルトの名前をつけることも可能なのである。

## キミの試合が観客を感動させる

プレイヤーの試合展開に合わせて観客が反応を示すようになっているのも、新たに導入された新要素のひとつだ。それまでにつまらない試合——しょっぱい試合と呼ばれる類のものばかりを行っていれば、観客からは当然ブーイングが起こるのである。観客を納得させる試合を見せるのがプロの使命なのだ！

## プロレスファンのためのゲームである！

新機軸ばかりでなく、ゲームの核となる部分もしっかりと作り上げられている。それが顕著に現れているのが操作形態。新要素を体験するために奇抜な操作方法を導入するのではなく、既存のプロレスゲームに準じたものを採用しているのだ。プロレスゲームファンならば、余計な知識をおぼえなくともスムーズに楽しめるようになっているのである。プロレスを愛する人ならば誰にでも手軽に楽しめる、それが本作の最大の狙いなのかもしれない。残念ながら開発はまだはじまったばかり。今後の情報に期待しよう。

## LINE UP

ZERO DIVIDE
HYPERフォーメーションサッカー
ハーミィ ホッパーヘッド
BOXER'S ROAD
TIZ〜Tokyo Insect Zoo〜
Beyond the Beyond〜遥かなるカナーンへ〜
サラブレッドブリーダーⅡ Plus
ウィザードリィⅦ〜ガーディアの宝珠
GROUND STROKE
藤丸地獄変
燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER
ツァイトガイスト
宝魔ハンターライム Special Collection Vol.2
トワイライトシンドローム
土器王紀
信長の野望 覇王伝
ミラクルワールド
Jリーグサッカー プライムゴールEX
パーフェクトゴルフ
おーちゃんのお絵かきロジック
ときめきメモリアル〜forever with you〜

発売まで待てない!!
New Disc先取り情報

# PS PREVIEW

メモリーカード使用ブロック数
マウス対応
ネジコン対応
対戦ケーブル対応

3Dポリゴンロボット対戦格闘ゲーム

# ZERO DIVIDE

（ゼロ・ディバイド）

ゲームシステムなどが完成したとたんにバケたゲーム「ゼロ・ディバイド」。各キャラのコマンドなどは前号にないものもあり、今までのことはキレイサッパリ忘れてもらったほうがいい。最終版をたっぷりお見せする。

■8月25日発売
■ズーム
■5,800円

## 完全完成版を大公開する

出来たら全然違っていた、という言葉通りの「ゼロ・ディバイド」。完成版と未完成バージョンがこれほど違うゲームもめずらしい。ということで、以前の紹介記事は忘れて、新たな気持ちで紹介していく。読者諸君には悪いことをしたが、どうか気をとり直して読んでいってもらいたい。今回は、各キャラの技コマンドを完全紹介するとともに、コンボもいくつか紹介する。これを見て、今から使い込むキャラを選ぶのも悪くない。基本ルールも完璧に把握しよう。

キャラは全部で8体。だが、クリアすればきっとアレも……。

2Pカラーは、かなり違うイメージに。イオの豹柄はかなり凄い！

## XTALタワーに挑むべし！

### 1Pモード

キャラクターを選択し、「XTAL TOWER」内での戦闘を勝ち進んでいくモード。コンティニューは無限だが、途中でキャラを変えることはできない。最終ラウンドでドローになるとゲームオーバーだ。

### リプレイモード

オプションモードで操作できる。1試合ごとにセーブが可能で、再生時にはスローやポーズが使える。また、視点変更も可能でフリーにすれば、随時視点を自由に変えて見ることもできる。

### 2Pモード

プレイヤー同士で対戦する。勝負後にウインドウが開き、そのまま続けるかキャラを変えるかを即時選べるようになっている。1Pモードと同様、P39の選択方式で2Pカラーを選べるようになっているのだ。

タワーは、最初の3体をすべて倒さないと次のレベルに進めないようになっている。その最初の相手はイオとワイルド3とタウだ。

## [ゼロ・ディバイド ストーリー]

時は近未来。高度な電子通信技術の発展に伴い、世界中の家庭レベルにまで浸透し、社会的空間や秩序も形成されはじめていた「ネットワーク空間」に、突如「XTAL TOWER」と名乗る謎のデータライブラリの開設告知が大々的に流れた。そこには世界中から集められた各国家の重要機密がコレクションされており、近日「一般公開」するという。通常ではアクセス不可能な情報を、恐るべき技術によって持ち去ったという事実。そして優秀なハッカー集団の存在に各国の情報機関は驚愕した。公開されれば世界中の軍事・経済バランスは崩壊する……。やがて、各国宛に「XTAL」の名で招待メールが届けられた。「ライブラリ公開前に我々の作り上げた攻性プログラムを使ってゲームをしよう。一定時間内に他のユニットを倒して、見事我々の元までたどり着けたら公開は中止。我々も消え去ろう」そんな彼らの提案は「XTAL TOWER」内部を舞台にプログラム同士のバトルという形で実行されたのだった。

ズームより／いよいよ発売間近。すごいキャラ達、人間を砕くサウンド、リプレイ保存、パーツ破損など内容充実の一本。対戦は超熱いです！　あなたのハートに直接勝負!!（福田）

# 全キャラクター基本操作

## リングアウトと復帰

自発的にリングから飛び出したり、相手に投げ飛ばされたりするとリングアウト負けになる。リング端で足元をすくう攻撃を食らってもダメだ。しかし、バックステップやコンボ中にリング端に行ってしまった場合は、リング端につかまって（ハング）復帰が可能である。

メッタなことでリングアウトにならない。うれしい配慮だ。

| ハングからの操作 |
|---|
| ジャンプ復帰<br>方向キーニュートラル |
| 這い上がり<br>方向キー↓ |
| 中段攻撃復帰<br>方向キー↑ |
| 上段攻撃復帰<br>Ⓚ連打 |

這い上がってそのまま復活。あまり利用価値はないが、すぐ攻撃ができるのが利点。

復活ぎわに攻撃をしかける。相手がハング状態の時はなるべく端から遠ざかっていよう。

## クラッシュさせてパーツをはずせ

キャラは攻撃を受けると、それに該当する身体の各パーツがダメージを受けてゆく。そして、同じ場所に一定ダメージを受けると、その部分のパーツが破損して、透明なスカル状態になるのだ。この状態になると、そのパーツ部分に受けるダメージが通常の1.5倍になる。つまり、攻撃する側としては、上段なら上段で同じ場所に攻撃をヒットさせればパーツを破壊できるワケだ。また、投げ技だと全てのパーツに同じ量のダメージを与える。だが、このパーツ破損はオプションで破損ナシに変えることもできる。でも、あればそれだけ緊張感が増すことは確かだ。

クラッシュすると、青い爆発グラフィックが出る。その後、その部分は透明なスカルになってしまうのだ。だが、攻撃に支障はない。

全身スカルにするには、とにかく投げる。これでどうなるというワケではないが、楽しい。

### 全身スカル

全身クラッシュすると、このようになってしまう。胴体などの主要部分はクリスタル状の物体が確認できる。しかし、この全身スカルは通常攻撃では見ることができない。投げ技のみを連発させると見られるのだ。

破損状況は、ライフメーター横にあるこのグラフィックで確認可能。青～黄～赤でダメージ度が表示される。

## ダウンとリバーサルアタック

一定量の攻撃を一定時間内に食らったり、特殊技を食らったりするとキャラクターは倒れる（ダウン）。ダウンの時間は食らった技によって違うが、体力メーターの下にあるダウンメーターでその時間が確認できる。また、ダウン中はボタンや方向キーの連打で早く起き上がれるようになっていて、その時にコマンドを入力することで起き上がり方法が変わったり、リバーサルアタックがかけられたりする。ＶＦと似た操作システムなので、慣れるのは早いだろう。また、起き上がる時間が相手にも確認できるので、そこに複雑な駆け引きも生まれるはずだ。

| 起き上がり操作 | その場起き上がり攻撃 |
|---|---|
| その場起き上がり<br>方向キーニュートラル | 上・中段　↑+Ⓚ<br>下段　↓+Ⓚ |
| 後転起き上がり<br>方向キー← | 後転起き上がり攻撃<br>後転中にⓀ |
| 横転起き上がり<br>↓+Ⓖ | 横転起き上がり攻撃<br>横転中にⓀ |

**ライフメーター**
いわゆる体力メーターで他に何の意味も持たない。設定的には、減りが早いメーターだ。

**ダウンメーター**
攻撃を食らうと減るが、リアルタイムで回復する。ダウン～起き上がりが確認できる。

その場から離れる、後転起き上がり。端でやっても落ちない。

ラインをずらす横転起き上がりは、フェイントにもなるのだ。

追い打ちをかけられても、起き上がり攻撃で反撃できるのだ。

横転してからの反撃は、追い打ちに対して好反撃。使いまくれ。

## ライン移動を使いこなそう

右に記してある操作で、相手との横ラインを移動することができる。使い方としては、必殺技やコンボをかわすのに使うことになる。あまり多用すると闘いにならないが、使わないのは損だ。ぜひマスターしてフェイントとして使いたい。ただし、ライン移動と同じ方向にライン攻撃（ゼロのエグゼブレイカー）を出されると食らってしまうので注意だ。

| ライン移動 |
|---|
| 手前へ動く<br>↓・↓・Ⓖ |
| 奥へ動く<br>↑・↑・Ⓖ |

### 記号解説

→+Ⓟ＝同時押し
⇒＝入力し続ける
Ⓖ＝ガード
Ⓟ＝パンチ
Ⓚ＝キックの略です

次ページから、完成版のキャラの技コマンドを公開する。主要技や特殊技は、写真付きで紹介するのでそれも参考に。コンボは各3つだが、他にもまだまだあることをお忘れなく

# ZERO ゼロ

製作者の思い入れが大きく反映しているらしい、最もバランスが取れたスマートな人間型ユニット。打撃技を駆使したコンビネーションは他のユニットにはない処理スピードと多彩なバリエーションが設定されている。必殺技数15、コンボ数12。腕部による攻撃のリーチは短く、技が出るまでが早い。だが、脚部による攻撃のリーチは長いが、出るまでにやや時間がかかってしまっている。総合的に見れば、初心者からベテランまで使える万能キャラと言える。

## 必殺技

ゼロの必殺技は、一撃必殺モノが多く、出した後のスキが比較的大きい。しかし、それだけに威力はある。相手の技を受けてから出すといい。

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| レイドソバット▲ | →＋Ⓟ＋Ⓚ |
| レイドニーキック■ | →＋Ⓚ |
| ライジングナパーム■ | しゃがみながら立ち上がる途中に→＋Ⓟ |
| トゥカッター▲ | ↖＋Ⓚ |
| ミドルキック■ | しゃがみながら立ち上がる途中にⓀ |
| バックキック▲ | しゃがみながら立ち上がる途中に←＋Ⓚ |
| ハンマーキック■ | ←→Ⓚ |
| レイドエルボー■ | →→Ⓟ |
| レイドスライスキック▼ | ↓→Ⓚ |
| エグゼブレイカー■ | ↓→Ⓟ |
| ワンハンドスルー● | Ⓖ＋Ⓟ |
| ブレーンバスター● | ←→→Ⓖ＋Ⓟ |
| R.N.B.(リバースネックブリーカー)● | Ⓖ＋Ⓟ |
| ヒールプレス○ | ↓＋Ⓚ |
| ボディプレス○ | ↑＋Ⓟ又は⇧＋Ⓟ |

## 主なコンボ

ゼロのコンボは、多彩でバリエーションに富む。そのほとんどが、パンチメインだ。ここでは、出しやすい3つを紹介。

### コンボ・ボディヒート

ⓅⓅ↓＋Ⓟ→＋Ⓟ

ジャブを2発出した後、アッパー、ストレートとつながる連続技。タイミングに注意だぞ。

### インターラプター

Ⓟ⇩Ⓟ

最初のパンチの後、すぐ↓を入れ続け、間を置いてパンチを押す。これも要タイミングだ。

### コンボ・ライジングパームEX

ⓅⓅⓅ→＋Ⓟ↓→Ⓟ

コンボ・ライジングパームの最後をキャンセルし、エグゼブレイカーで追い打ちをかける技。ゼロの場合、キャンセルコンボには、EX表示がなされる。かなり強力なコンボだ。

### 記号解説

！＝この左のコマンド表の記号は以下のとおり。上中下の攻撃方法も示しているので見てほしい。

▲＝上段攻撃
→＋Ⓟ＝同時押し
■＝中段攻撃
⇨＝入力し続ける
▼＝下段攻撃
Ⓖ＝ガード
●＝投げ技
Ⓟ＝パンチ
○＝ダウン技
Ⓚ＝キック
の略です

相手が後ろ向きの時に投げるR.N.B.。しかし、間合いはワンハンドスルーと同じ。反撃を食らう前に投げろ！

ブレーンバスターは、完成版になって入った新しい投げ技のひとつだ。投げられる間合いがワンハンドスルーと同じで、直前でコマンドを入力しないといけないために、使う頻度は少ないと思われる。しかし、決まればかなりのダメージになる。

レイドソバット。突然反転ジャンプし、かかとで蹴り上げるジャンプキック。どちらかというとフェイント技だ。防御されると、対空時間が長く、かなりスキが大きい。

ライジングパーム。立ち上がると同時にアッパーを繰り出す。入力方法が特殊だが、当たれば大きい。速攻で突っ込んでいくので、中距離からでも出せる。スキも小さい。

間合いを素早く縮められるレイドエルボー。相手のコンボなどを止められるうえ、必殺技の出鼻もくじける。これが当たれば、レイドニーキックにつなげられる。それがコンボ・レイド2ヒットだ。

トゥカッター。いわゆるバック転キックだ。しかし、リーチがなく、接近戦でも当てるのが難しい。そのかわり、対空技として使える。これも奇襲技のうちに入るのか。かなりカッコイイのだが……。

ボディプレスは、大と小があり、遠い場所に追い打ちをかける場合は、メガトンボディプレス（大）でしか無理。しかも、対空時間が長いのでその前に復活される可能性が高いことも確かだ。

# TAU タウ

Poison

全ユニット中、最も異質な形状を持つ非人間型ユニット。サイズが大きいぶん、小回りが効かないが、それを補う破壊力を持った尻尾が特徴。非人間シリーズのユニットはすべてこのプログラマーによるものと思われる。必殺技数11、コンボ数９。形態が特殊なためか、攻撃が予想しにくい。尻尾を交えた攻撃が加わると、なおさらわからなくなる。これがタウの強みと言っていいだろう。必殺技などはスキが大きいものの、連続技の特殊さと破壊力は驚異になる。

## 必殺技

技数は少ないものの、１発のダメージが大きい。また、特殊な動きの技も多いので、予想しにくい攻撃を心がければ効果的な攻めができる。

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| ストレートクロー▲ | →+Ⓟ |
| サイドクロー■ | ↘+Ⓟ |
| テイルアッパー▼ | ←↘+Ⓚ |
| フォアフィートキック▲ | →→Ⓟ |
| スライドチョップ▼ | ↓↓→+Ⓚ |
| ワンサイドキック■ | →→Ⓚ |
| バギーロール▼ | →↓←Ⓚ |
| ニードルスルー● | Ⓖ+Ⓟ |
| T.スイング● | ←↙↓↘→Ⓟ+Ⓚ |
| フォアフィートプレス○ | ↓+Ⓚ |
| スクリュープレス○ | ↑+Ⓟ又は⇑+Ⓟ |

## 主なコンボ

タウのコンボは尻尾を使ったものが多く、上中下段の区別がつきにくい。スキのないコンボが多いので一気に攻め込むのだ。

### コンボ・シュレッダー

ⓅⓅ→+Ⓟ→+Ⓟ

すべてパンチの連続技。しかし、すべて当たるとかなりのダメージになる強力なコンボだ。

### コンボ・マンティスA

Ⓚ←+Ⓚ↓+ⓅⓅ

他に、最後にⓀを押すマンティスＢや、←+Ⓚの後に→+Ⓚ、→+Ⓚと押すコンボがある。

### コンボ・バギードリフト

→↓←Ⓚ↓↓→+Ⓚ

２つの必殺技の連続で構成されるコンボ。かなり動きがハデで、見ているだけで楽しい攻撃なのだ。ただし、最初のバギーロールにスキがあって、冷静に返されると話にならない(笑)。

前転して攻撃するバギーロール。これでも下段攻撃で、当たれば必ずダウンを取れる。だが、技が出るまでにスキがあるので、攻撃されるとそれでおしまい。これからスライドチョップへ。

バギーロールからスライドチョップで、コンボ・バギードリフトになる。このスライドチョップ自体は、ゼロのエグゼブレイカーと同じラインずらし攻撃なので、かなり使える。

フォアフィートと同類のワンサイドキック。こちらは中段だ。

尻尾で相手の脚をすくう、テイルアッパー。素早く接近して出るので、防御されにくい。コマンドはやや難しめだが、これが自由に出せれば優位に立つことができる。

フォアフィートキックは、突然上体を上げるので、出た後に驚く。しかし威力はない。

新しい投げのT.スイング。リング端で投げれば、リングアウトにもできるスゴ技だ。威力自体も、他の投げにくらべて大きい。コマンドが同時押しで使いにくいのが難点。これを克服して投げまくろう！

スクリュープレスは、追い打ち攻撃。大と小があるが、ジャンプする分だけ威力は違う。着地後のおどけたポーズがおかしいが、立ち上がり途中でも食らうと必ずダウンしてしまう強力技だ。

# WILD3 ワイルド3

過激な装甲と外観を持った、危険思想丸出しの人間型ユニット。かなり力任せのオーバーアクションを取る。銃器も使用するが、彼にとっては主に殴る道具らしい。製作者は、XTAL TOWERのメインシステムも製作した人物と言われている。必殺技数17、コンボ数7。大振りな攻撃が多いキャラだが、飛び道具を使える利点も備えている。必殺技の攻撃力もあり、すべての技とコンボを使いこなせれば、驚異的な強さを誇るだろう。初心者でもそこそこは使えるはず。

## 必殺技

技数がかなり多いものの、コマンドはどれも単純で出しやすいのが強み。また、ガード崩し技があるのも特徴だぞ。これらを有効に使おう。

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| スピンパンチ▲ | →+Ⓟ |
| ジャックナイフ■ | ↘+Ⓟ |
| ミドルガン■ | →→Ⓟ |
| ブレイクガン■ | Ⓟ+Ⓚ |
| ドロップガン▲ | ↓→Ⓚ |
| ハイショット▲ | ↓→Ⓟ |
| ロウショット▼ | ←↓Ⓟ |
| スイングガン■ | ←→Ⓟ |
| ローキック▼ | ↘+Ⓚ |
| ニーキック■ | →+Ⓚ |
| タックル▲ | ←←→+Ⓟ |
| エルボー▲ | →←+Ⓟ |
| Wインパクト● | Ⓖ+Ⓟ |
| ヘッドクラッシャー● | ↓又は⇩Ⓟ+Ⓚ |
| フィニッシングショット○ | ↓+Ⓚ |
| ヒップダイブ○ | ↑+Ⓟ又は⇧+Ⓟ |
| アンロックプッシュ | ←Ⓖ+Ⓟ |

銃は殴るのにも使われる。銃を振り下ろすこのブレイクガンは、リーチがかなり長いので離れた間合いからでも攻撃できるのが強みだ。

出るまでが遅いが、飛び道具があるというのは有利。しかも上、下段に撃ち分けが可能なので間合いが離れた場合などに牽制で攻撃できる。

## 主なコンボ

ワイルド3のコンボ数は7つと少ない。しかし、どれもコマンド入力が簡単。打撃数が少ないぶん、パワーがあると言える。

### コンボ・ワイルドA

ⓅⓅⓀⓀ

踊るように繰り出すコンボで、最後のキックは下段。よって、転ばせることが可能だ。

### コンボ・ワイルドB

→+ⓅⓅⓅ

一回転して銃で殴り、その後攻めたてるコンボ。だが最後の1発は防御される可能性あり。

### コンボ・ジャックスマッシュ

↘+Ⓟ→→Ⓟ

ジャックナイフの技のもどりをキャンセルして、ミドルガンにつなげるコンボ。他には、↘+Ⓟの後、→+Ⓚでニーキックを出すジャックニーキックというバリエーションもある。

このタックルを当てると、ほとんどの相手はダウンするぞ。

エルボーも当たればダウンする。しかし、間合いが若干狭いのだ。

追い打ち攻撃のフィニッシングショット。なんと銃で撃ってしまう。

上の技は、相手をつかみ上げ銃で頭部を撃つ、ヘッドクラッシャーという投げ技。強力な技なのだが、最初の↓とⓅ+Ⓚの間に微妙なタイミングがある。早いとブレイクガンが出るし、遅いとしゃがみキックになってしまうのだ。右の技は、アンロックプッシュという相手の防御を崩す技。しかし、立ち防御しか崩せないので注意しよう。防御を解いてからは、連続技や素早く出る必殺技などを叩き込むのだ。特殊操作だが、他のキャラにくらべて比較的簡単に出せるガードだ。使っていこう。

# IO イオ

女性タイプの人間ユニット。ゼロと同じ制作者らしいが、タイトなボディにその趣味がうかがえる。やや猫科の様な外観から想像されるように、柔軟な体さばきと鋭い爪が武器である。スピードに乗ったスキのない連続攻撃が特徴。身軽である。必殺技数18、コンボ数９。動きの素早さを利用した、ヒットアンドアウェイ戦法ができるキャラクター。パンチ技のリーチが長いのも、それに準じて有利になっている。必殺技の数はかなり多く、特殊な技も結構入っている。

## 必殺技

通常技に加え、受け流しや後方を取るジャンプなど特殊なものがあるぞ。それらをうまく使ってヒットアンドアウェイ戦法を組み立てていこう。

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| キラーチョップ■ | ↓→Ⓟ |
| ネイルスマッシュ▲ | →→Ⓟ |
| プリスキック■ | →→Ⓚ |
| ヒールキック▼ | Ⓟ+Ⓚ |
| ハイキック▲ | ↘+Ⓚ |
| リワインドキック■ | ←+Ⓚ |
| ネイルストレート■ | →+Ⓟ |
| ニーキック■ | →+Ⓚ |
| ミドルキック■ | しゃがみから立ち上がる途中でⓀ |
| ヒールカッター▲ | ←→+Ⓚ |
| クロスネイル▲ | ←↓→+Ⓟ |
| エスコートスルー● | Ⓖ+Ⓟ |
| プリスストラングラー● | →→Ⓖ+Ⓚ |
| ブラッディーバック● | Ⓖ+Ⓟ |
| ネイルチョップ○ | ↓+Ⓟ |
| ヒールプレス○ | ↑+Ⓟ又は⇑+Ⓟ |
| スイッチジャンプ | ↗+Ⓖ |
| キックコンパイラ | ←+Ⓖ |

## 主なコンボ

種類が豊富で、９つあるコンボの内、最後に下段攻撃するコンボが３つあるイオ。これらを当てれば、強力なキャラになる。

### コンボ・スピンカット
ⓅⓅⓅ+ⓀⓅ+Ⓚ

実際は最初の３コンボだけだが、最後の下段脚払いは、しゃがみ防御していなければ入る。

### コンボ・キンドースマッシュ
→+ⓅⓀⓀ

中段にジャブの後、中下段にキックを出す。素早くてリーチもあり、使えるコンボのひとつだ。

### ピストンキック
→→Ⓚ↘+ⓀⓀ

プリスキックの戻りモーションをキャンセルするコンボ。↘+Ⓚ、Ⓚは、コンボ・ソードカットとして存在する。また、プリスキックにはリワインドキックをつなげることも可能だぞ。

しゃがんでから脚を突き出すヒールカッター。間合いが広く、出るまでのスキも小さいのでかなり使える。これらを使って、遠くの間合いからの一撃を食らわすのだ。

頭上をジャンプして相手の後ろを取るスイッチジャンプ。間合いが狭い時や連続技を出してきたら跳べ。

肩に乗ってチョップを出すプリスストラングラー。投げ技だ。

キックコンパイラは、キック攻撃をかわして相手を後ろに向かせてしまう受け流し。これでもダメージを与えられるのだ。

背後から相手に飛びかかるブラッディーバック。これも投げ技だ。

スコーンと蹴り挙げるヒールキックは、ちょっと離れていても当たる、牽制に近い蹴り技だ。

パンチというよりも、爪でひっかく攻撃をするイオ。これはネイルスマッシュ。リーチが長い。

# EOS イオス

柔 イオス

誤った認識の和風観を持つプログラマーの手による人間型ユニット。空手や柔道のような攻撃を展開、ゼロよりも武術らしい動きをする。豊富で強力な投げ技が設定されているのが特徴だ。背と肩に「柔」などと記されている。必殺技数20、コンボ数５。打撃系なのだが、イオスの場合、スキを見て１発で勝負する技がほとんどである。この膨大な必殺技を覚えられ、しかも効果的に使うまでに、多少時間がかかる。しかし、それだけ１発が強力でもあるのだが……。

## 必殺技

投げ技の豊富さと特殊技の多さが目立つ。これらの技を見ると、イオスは相手の出方を待ってから技を出すキャラのようだ。熟達者向けか⁉

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| リキドウ■ | →→Ⓟ |
| オオゴマ■ | →→Ⓚ |
| タタミスクイ▼ | ↓↘Ⓟ |
| アシズリ▼ | ↘+Ⓚ |
| タタミヌイ■ | →→→Ⓟ |
| タタミクズシ▲ | →→Ⓟ+Ⓚ |
| ウワ・ウラダタミ▲ | →+Ⓟ |
| ナカ・ウラダタミ■ | ←+Ⓟ |
| シタ・ウラダタミ▼ | ↘+Ⓟ |
| ウチナタ▲ | ↓→Ⓚ |
| セオイナゲ● | Ⓖ+Ⓟ |
| トモエナゲ● | ←+Ⓖ+Ⓚ |
| スネアライ● | →→↘+Ⓚ |
| クマゴロシ● | Ⓖ+Ⓟ |
| オニゴロシ● | ↓+Ⓟ+Ⓚ |
| アチョー● | ↓+Ⓟ |
| カワラワリ○ | ↑+Ⓟ又は⇧+Ⓟ |
| モロテバリ | ↓↘Ⓖ+Ⓟ |
| カラテバリ | ←Ⓖ+Ⓟ |
| ヤワラガタメ | ←+Ⓖ |

ここで、イオスの投げや特殊技について解説する。まず背負い投げや巴投げは読者にも理解できるとして、スネアライ。これは、相手のスネを蹴り飛ばしてダウンさせる投げ技だ。クマゴロシは、相手の背後を取ってから投げる技。オニゴロシは、しゃがんだ相手を投げる技だ。ガード崩しのモロテバリは上下両段防御、カラテバリは上段のみガードを解除させる。返し技のヤワラガタメは、相手の上段パンチ攻撃を受け流して攻撃する。

## 主なコンボ

コンボ数が５つと少ないイオスだが、そのぶん覚えが早い。２コンボ以上はないが、それだけ１発が重くなっているのだ。

### タタミガエシ

←+Ⓟ→Ⓟ

非常に簡単なコマンドで出るコンボ。しかし、接近しないとまず当たらないので注意しよう。

### タタミオトシ

→+Ⓟ↓+Ⓟ

ウワ・ウラダタミの後に相手をハンマーナックルで叩きふせるコンボ。素早く、しかも強い。

### タタミバラシ

↓→Ⓚ↘+Ⓟ

ウチナタをキャンセルして、シタウラダタミで追撃する唯一のモーションキャンセルコンボ。強力な技の連続なので、当たればかなりの効果が期待できる。一番複雑なコマンドがこれ。

タタミスクイは、立ったまま腕で下段攻撃をする。スキが小さい。

唯一蹴りらしい蹴りがこのウチナタ。どれも技のスキは小さいが、リーチが短いのが難。

ウラダタミには、上中下段のバリエーションがある。使えるぞ。

特殊な投げのスネアライ。これでも攻撃力がものすごい。しかもボタンはⓀだけだ！

相手のパンチを引き込んで体重で押しつぶす受け流し攻撃。取れるのは上段パンチだけだが、威力は最大。

ガード崩しなら、上、下段両方の防御を解除するモロテバリがいい。

# CYGNUS シグナス

イオスと同じプログラマーの手による人間型ユニット。外観を見る限りどうやら忍者のつもりらしい。主に手に持った剣で素早い攻撃を展開する。忍者らしく奇をてらった攻撃を持っているが、他のユニットの奇異性からするとこれでも普通である。必殺技17、コンボ数17。攻撃が素早いのだが、威力はあまりない。身軽さで勝負のキャラだ。剣を使って攻撃するが、リーチはあまり長くない。このキャラも使いこなすにはかなり時間を要するキャラだろう。

## 必殺技

イオほどではないが、ヒットアンドアウェイに適した技を多く持つ。しかも、背後を取れるジャンプや、ガード崩し技まであるのだ。使わねば。

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| イアイギリ■ | ←+Ⓟ |
| イアイヅキ■ | →→Ⓟ |
| シタオオザトウ▼ | ↘+Ⓟ |
| シタハヤテ▼ | ↘+Ⓚ |
| ナカハヤテ■ | →+Ⓚ |
| ガンセキ▲ | ←←Ⓚ |
| ナガレヅキ▲ | ダッシュ中にⓅ |
| トビザトウ▲ | ↑+Ⓟ |
| セイバイ■ | ←→Ⓟ+Ⓚ |
| シンクウギリ▲ | ↓←Ⓟ+Ⓚ |
| ニンポートケイマワリ▲ | ↓↓↓Ⓟ+Ⓚ |
| ニンポーオオカナヅチ● | Ⓖ+Ⓟ |
| ニンポータルオトシ● | Ⓖ+Ⓟ |
| ジョウブツ○ | ↓+Ⓟ |
| ハヤニエ○ | ↑+Ⓟ又は⇧+Ⓟ |
| ニンポーヤシチ | ↑+Ⓖ |
| ニンポーゴザガエシ | ↓↓Ⓖ+Ⓟ |

## 主なコンボ

なぜコンボが多いのかというと、ニンポー・オオドケイのバリエーションで10もあるからなのだ。使えるのか!?

### ザトウギリ

ⓅⓅⓅ

剣で3回メッタ斬りにするコンボ。ボタンを連打しているだけで出るので、使い勝手がいい。

### ザトウシタハヤテ

←+Ⓟ↘+ⓀⓀ

イアイギリをキャンセルして、シタハヤテを2発出すコンボ。ダウンを狙えるコンボなのだ。

### ニンポーオオドケイ

↓↓↓Ⓟ+Ⓚ×10

ニンポートケイマワリの連続版。最高10ヒットという回数にくらべて攻撃力があまりない。また、Ⓟ+Ⓚの途中で他の技を出すバリエーションが異常に多いのも、このコンボの特徴だ。

前転で飛び込むガンセキ。上段攻撃だが、当たれば必ずダウンする。

ニンポーヤシチは、イオのジャンプと同じく後方へ回るジャンプ。

ヤシチで飛んだ後は、相手の後方から投げるニンポータルオトシ。

剣による攻撃がメインのシグナス。これは相手に突っ込むイアイヅキ。やや遠い間合いでも入るので、これから他の技につなげていけそう。これは、まだ威力のある必殺技だ。

立ったまま下段を攻撃するシタハヤテ。もう一度Ⓚを押せば、相手は必ずダウン。また、ただのⓀ、Ⓚでも、ウワハヤテという上段キックの連続コンボが出るぞ。リーチもそこそこある。

上のシンクウギリという技は、ワイルド3のスイングガン同様、出るまでが遅いが、当てれば大ダメージ。出す前のポーズが、何かの流派を思わせる構えでカッコイイのだ。しかしリーチはあまりないぞ。右はニンポーゴザガエシというガード崩し技。上、下段両方の防御を解除するのだ。このようにシグナスは、他のキャラの特徴を寄せ集めたようなキャラになっている。はたしてその強さはいかに!?

# DRACO ドラコ

タウと同一のプログラマーによるドラゴンのような形状の非人間型ユニット。外見からは想像もつかないような俊敏な動きと強力な尻尾による攻撃、そして炎を吐くという予測しにくいアクションが特徴。特に尻尾が要注意である。必殺技数14、コンボ数4。頭突きと尻尾による攻撃がメイン。その技の威力は強力で、少ない攻撃回数で膨大なダメージを与える。他のキャラと基本的に操作が違うため、使いこなすのは難しい。異質だけに注目を集めそうだ。

## 必殺技

基本的にパンチ系が1つしかなく、ほとんど尻尾と脚と首で攻撃する。だが、その尻尾による攻撃が驚異的。ダウン攻撃だけで勝ってしまう。

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| ヘッドバッド■ | →+Ⓟ |
| テイルバック▲ | →→Ⓚ |
| ミドルキック■ | →+Ⓚ |
| ローキック▼ | ↘+Ⓚ |
| テイルダイブ▼ | ↑+Ⓚ |
| ハイブレイズ▲ | →→Ⓟ |
| アッパーブレイズ▲ | ↑+Ⓟ |
| ローブレイズ▼ | ←↘+Ⓟ |
| モンゴリアンパンチ▲ | ←→+Ⓟ |
| ショルダーテイル▲ | ←↓→Ⓚ |
| ドラゴンニップ● | Ⓖ+Ⓟ |
| ハイパーヘッドバッド● | ↘+Ⓟ |
| チェーンテイル○ | ↓+Ⓚ↓↓↓↓ |
| テイルボム○ | ↓+Ⓟ+Ⓚ |

## 主なコンボ

ドラコのコンボは4つなので、最後のひとつをここで紹介する。コンボ・2ヒット＝Ⓟ、Ⓚ。これだけ。それでも強力だ！

### コンボ・ラピッドネイル

ⓅⒷⓅⒷⓅⒷⓅ↓Ⓚ

最初のⓅを入れた後は、方向キーを押しっぱなしでボタン操作する。ちょっとだけ特殊だぞ。

### コンボ・スリーダウン

→+ⓅⓀⓅ

パンチ、尻尾、ハンマーナックルと繰り出すコンボ。簡単で強力なのでどんどん使っていこう。

### コンボ・テイルバック

→→ⓀⓀ

テイルバックの連続版で、一度振った尻尾を振り戻すコンボ。基本的にドラコは、キャンセルできるコンボがないので、これだけ覚えれば問題はない。後は、必殺技との組み合わせだ。

最大の特徴である炎攻撃のブレイズ。他に、寝ころんで下段を放射状に攻撃するロー・ブレイズや斜め上の上空に向かって吐き出すアッパーブレイズなどがある。炎自体、画面に出ている時間が長いので、遠距離からの牽制としても使えるようになっているのだ。連続して当たるのもいいところ。

投げのひとつ、ハイパーヘッドバッド。力をタメて頭突きをするので、見ていて爽快感がある。コマンドもすごく簡単、ニップより威力もある。

テイルバック。尻尾による攻撃の利点は、リーチの長さだ。しかも出るまでが速いときてるので、かなり重宝しそう。この技は、数少ないコンボとしても使える必殺技だ。

唯一のパンチ攻撃。どこがモンゴリアンなのかは不明。リーチは短いが、出るまでが早い。使うのだ。

これも尻尾による攻撃。頭上から尻尾で攻撃するのだ。これは、対空技にもなる。イオやシグナスのバックジャンプをこれで叩き落とせるぞ！

最大威力にして最高打撃数を誇るダウン攻撃、チェーンテイル。これを2〜3回やられるだけで終わることも多い。最高5発はやはり驚異なのだ！これがあるからこそ、ドラコは強いと言える。

こちらは通常投げのドラゴンニップ。これはチェーンテイルの一発版テイルボム。くわえて上空へ放り投げるぞ。ものすごいダメージになる。

# NEREID ネレイド

非人間シリーズ中で最も人間に近い形状にもかかわらず、最も異常な動きを設定されたユニット。製作時のテーマはキラー＆クレイジーらしく色彩も異常である。胸と背中から伸びたドリルが特徴。攻撃して急に背を向けるなど、意外性が全面に打ち出されている。必殺技数17、コンボ数８。おかしな動きをしながらも、スキの少ない技が多い。しかし、その動きをすぐ自分のものにするのは難しい。使いこなせれば、相手を小馬鹿にした攻撃で倒せる快感が……。

## 必殺技

技のひとつひとつが特殊なため、覚えるのに時間がかかる。これらすべてを使うのはかなり難しいかも。だが、操作する楽しみはある。

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| ロースタッブ▼ | ↘＋Ⓟ |
| キラーネイル▲ | →＋Ⓟ |
| ドリルキング■ | →→Ⓟ |
| フールキック▲ | ←＋Ⓚ |
| ヒールハンマー▲ | ↓＋Ⓚ |
| ブラッディーチョップ▲ | →＋Ⓟ＋Ⓚ |
| バッドスライド▼ | Ⓟ＋Ⓚ |
| ガッデムドリル■ | →↓Ⓟ＋Ⓚ |
| クールキック▼ | ←↘＋Ⓚ |
| ダーティーアッパー▲ | しゃがみから立ち上がる途中でⓅ |
| アンフェアーパンチ■ | ←＋Ⓟ |
| クレイジードリル● | Ⓖ＋Ⓟ |
| スーパーバッドスルー● | Ⓖ＋Ⓟ |
| ドリルプレス○ | ↓＋Ⓚ |
| ヘルプレス○ | ↑＋Ⓟ又は⇧＋Ⓟ |
| ステップナー | 相手が背後にいる時にⒼを押しながら←← |
| ガードクラッシャー | Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ |

## 主なコンボ

ネレイドのコンボは、特徴のある動きをしながら、流れるような攻撃をする。タウ同様、どこから技を出すのかわからない。

### コンボ・ハッピーネイル

ⓅⓅ→＋ⓅⓅ

パンチとドリルで連続攻撃をするコンボ。まだ比較的正しい動きをしているコンボなのだ。

### コンボ・スチューピッド

←＋Ⓚ→＋ⓀⓅⓅ

後ろ蹴りをいきなり出して、その後はすべて背を向けたまま攻撃する。代表的なヘンコンボ。

### ガードクラッシュドパンチ

Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ→＋Ⓟ

ガード崩しを出してから、パンチを１発当てるコンボと呼ぶには難しい連続技。確かに、防御を解除されたという精神ダメージは大きい。最後に←＋Ⓚを出すキックバージョンもある。

当たれば必ずダウンする技。立ち上がる途中で出すダーティーアッパー。

伏せて背後のドリルで攻撃するガッデムドリル。当たると必ずダウンする。コマンドが難しい。

後向きのまま、相手に接近するステップナー。これで接近してスーパーバッドスルーを出す。

相手をドリルで回転させはたき落とす投げ技、クレイジードリル。カッコイイ！

フールキックはいきなりの後ろ蹴り。これからコンボにも移れる。背を向けても、多彩な攻撃方法を持っているネレイドならではの技だ。他のキャラにはない動きで、慣れるまで大変かも。

突然寝ころんだと思ったら、キックだったというバッドスライド。しかも、出した後にまた背を向けるのだ。相手が起き上がってもずっと背を向けたままなら、対応に苦しむだろう。

相手に背を向けたまま投げるスーパーバッドスルー。接近しなければ出せないため、バクチに近い。奇をてらえ！

ガードクラッシャーは、上段防御のみ解除する。出すだけでなくコンボを決めろ。

ゼロディバイド完成報告!

# 2P側のキャラクターはガラリと違って楽しい!

最後に、全キャラの完成版の2Pカラーを紹介していこう。カラーと言っても、そのほとんどが形態まで変わっているので、見た目もガラリと違っていて面白い。

キャラ選択画面で、↑を押しながら決定すると、2Pキャラで遊べるようになるのだ。

中には、同じキャラとは思えないほど凄いのもいる。全体的に2Pの方がカッコイイか!?

ZERO / TAU / WILD3 / IO / EOS / CYGNUS / DRACO / NEREID

## 勝ちポーズもかなり変更されている

**ZERO**
体勢を低くしてから、腕をガシッと止めるゼロ。シンプルながら、決まっているポーズだ。このアングルから見れると最高に良い。

**TAU**
ゆっくりと尻尾を手で研ぐタウ。その動きは食事を終えた昆虫が、口周辺をなめ回すかのように無機質。不気味な雰囲気が出ている。

**WILD3**
ナイフを持っている方の手で、ゴートゥヘルのしぐさをして見せる。不敵な感じのワイルド3らしい勝利ポーズなのだ。

**IO**
ゆっくりとしゃがんで、ゆっくりと腕を前に突き出す。そして、手をこまねくイオ。「いらっしゃいボウヤ」と言っているみたいだ。

**EOS**
仁王立ちになり、「ウッス!」と礼をするイオスの勝利ポーズ。最も動きが少ないが、逆に潔さを感じさせる。柔道の試合終了のよう。

**CYGNUS**
腰を低くして、流れるように腕を動かす。そして、最後に前方へゆっくりと両手を突き出す。まるで波動拳のモーションのようだ。

**DRACO**
鳴き声を発して、メッタやらたらと跳ねるだけ。ムチャクチャ嬉しそうな感じが伝わってくる。ヤンチャ坊主なイメージのドラコだ。

**NEREID**
奇声を発して威嚇するかのようなネレイド。映画「エイリアン」にこんなシーンがあったような気が……。非人間さが強く出ている。

サッカー

# HYPERフォーメーションサッカー

ヒューマンが贈る人気サッカーゲームの最新作「HYPERフォーメーションサッカー」。選手の細かい動きや、そのリアルさは今までに何度か紹介してきたが、今回はもっとこのゲームを知ってもらうため、ゲームシステムを徹底的に紹介！

■10月13日発売
■ヒューマン
■5,800円(予価)

## サッカーゲーム界の革命児が新たなる展開を見せた！

サッカー精神をくすぐる美麗なオープニング！

やはりこのシリーズのウリといえば、そのリアルさ。各選手の動きはもちろん、細かいボールの動きまで実によく考えられているのだ。さらに今回、PSに登場するに当たっては操作面やゲームシステム面を一新。改良に改良を加えた結果、今まで以上に白熱した激しい試合が展開することになる。

この興奮、そして感動は自分自身の手でしっかりと確かめてもらいたい。また、ここ最近のサッカーゲームといえばJリーグ関係が主流。数少ない「世界」を舞台としたものとしても、十分に楽しむことができるハズだ。

### もはやスポーツゲームの常識!?　音声ガイド!!

試合を盛り上げる要素として、もはや欠かすことができない音声実況中継。このゲームでは「セリエAダイジェスト」などでお馴染みのジョン・カビラ氏が音声実況を担当。ゴール時にはハイパーなエールで雰囲気を盛り上げてくれる！

絶えずスタジアムに響きわたるカビラ氏の実況で、ますます試合が熱くなる。

キックオフ！

ゴォ〜ル！

### サッカーゲームを支えてきた「フォーメーションサッカー」シリーズ！

サイドビューが主流であったサッカーゲーム界に、堂々とトップビューで乗り込んだ「フォーメーションサッカー」シリーズ。PS版で3種視点とスタイルを変更してしまったのには、驚きの声を上げたファンも多かったハズ。それほどまでに強烈なインパクトを与えてきた、名作中の名作シリーズだったのだ。

SFC版

ピッチを幅広く見渡せるシリーズ独特な視点で、多くのサッカーファンを喜ばせた。

PCE版

比較的サッカーゲームの数が少ないPCエンジンにおいて、絶大な人気を誇る作品となった。

# 多彩なカメラアングルがTV中継さながらの興奮を生む!

PS版となって最も大きな変化といえば、再三述べているように視点の切り替えが可能になったこと。これは決してマイナスになったのではなく、自分の見やすい好きな角度でプレイが行えるということで、大きくプラスになったのだ。また、角度だけではなくズーム（大きさ）も4段階の変更が可能なので、まさに普段見ているTV中継のような感覚で、試合を楽しむことができるのだ。

試合前だけでなく、試合中も変更が可能。

## 3種の角度

**縦** 従来のものと同じ視点。前面を広く見渡すことができる反面、後方の視界が狭い。相手ゴール前付近になったらこの視点がベストだ。

**横** ピッチを真横から見た視点。前後左右を平均的に見渡すことができるので比較的プレイしやすい。初心者はまずこの視点がオススメ。

**斜め** ピッチを斜めから見た視点で、前面と左右どちらかの側面を広く見渡すことができるが、その反面死角の部分もかなり存在する。

## 4+1種のズーム

このゲームではズームを調整することで、遊びやすさや迫力が大幅に変化してくる。基本的には迫力が増すほど（ズームアップするほど）視界が狭まり、遊びにくくなるので、操作に慣れないうちは遊びやすさを先行してセレクトするようにしよう。

**レベル4** ピッチ全体が広く見渡すことができるが、イマイチ迫力不足。

**レベル2** 比較的操作もしやすく迫力もある。中級者にはこれがグッド。

**レベル3** あまりレベル1とは大差ないが、多少全体が大きくなっている。

**レベル1** 選手が大きく表示され迫力満点ではあるが、視界が狭い。

**アクティブ** 簡単に言ってしまえばオートズーム。選手やボールの動きに合わせて随時ベストな大きさを選んでくれる。時には選手を大きく見せ、時にはピッチ全体を広く見せたりと、プロのカメラマンに撮ってもらっているような感覚を味わえる。

まさに気分はTV中継!

ヒューマンより／フォーメーションサッカーのプレイ視点が苦手だった人も多いのではないでしょうか？　従来の縦の視点に横、斜めのプレイ視点が加わったことで斬新なプレイ感覚が楽しめます。（中原）

# 細かな設定でより本格的な試合展開が実現する！

本格的な試合をめざす以上、やはり気になってくるのが設定や演出面。設定面に関しては今回詳しく紹介することになるが、紹介できなかった演出面なども、細かく忠実に採用されている。オフサイドルール採用はもちろん、イエローカードやレッドカードによる退場制、さらにはケガによる退場などもあって、まさに本格的なのだ。

危険なプレイに伴うケガによる退場。このようなリアルな演出はまさに「フォーメーションサッカー」シリーズならではだ。

背面からのタックルなど､悪質なプレイを行うとファウルになってしまう｡ここまではほかのゲームにも見られる風景である。

## 3種類の芝目&天候

毎回試合を行うたび同じ芝目、同じ天候では、いくら選手の動きがよくても、ボールの動きがリアルでも、本格的な試合とは言い難いものがある。実際の試合では雨が降ることもあるし、季節やスタジアムによっては芝目の長さも変わってくる。もちろんそれに伴い、ボールの転がり方や弾み方は変化してくるものだ。このゲームでは、そんな芝目や天候を3種類の中から選択可能にすることによって、さまざまなシチュエーションのもとで試合を行うことができるようになっているのだ。もちろんそれに合わせてボールの動きも変化するので、その時その時の天候や芝目に合わせた戦術の組み立て方が必要となってくる。つねにパターン化された試合展開ではなく、毎回監督になった気分で作戦を組んでいく必要があるのだ。

何が普通なのかはよくわからないが、基本となる芝目。特に特徴的なものはない。

芝が短いのでボールが転がりやすく弾みやすい。これを計算した上での作戦が必要。

芝が長いのでボールが転がりにくく弾みにくい。思わぬところでボールが止まることも。

### CLEAR／晴れ

晴れている時は芝が乾燥しているので、どちらかといえばボールが転がりにくい。がしかし、転がりにくいとはいえこれが普通である。普段プレイしている分には、特別転がりにくいと印象は受けないハズだ。

### CLOUDY／曇り

晴れと雨の中間。察しの通り、ややボールが滑りやすいのだ。また、試合途中から晴れたり雨が降ったりと変化することはない。

### RAIN／雨

晴れとは対照的に非常にボールがよく滑る。とくに短い芝の上、雨が降っていると滑る滑る。こういったシチュエーションの時には、スルーパスや大きなパスはなるべく避け、細かいパスで攻め込んでいこう。

## チームコンディション

黙々とプレイをしているだけでは、まず試合に勝つことはできない。つねに自分のチームの状況を把握し、その場その場で作戦を組み立てていかなければならないのだ。このチームコンディションは試合途中でも変更が可能なので、最初に設定したものが自分の作戦に合わない場合や、ただ単に気に入らない場合は、遠慮せず早め早めに変更することが大切である。

自分が納得いくまで何度でも設定し直そう。

### 選手コンディション

各選手にはそれぞれコンディションというものがあり、つねに自分の力を100%発揮できるわけではない。調子の良い日もあれば悪い日もあるので、うまく選手を交替させていく必要があるのだ。例えチームのエースであっても調子が悪い時は、調子の良いサブメンバー以下になることもあるので注意したい。それを見極めることが君の大きな役目でもある。

各選手の名前の横に表示された%が調子を表している。

### キッカーの選択

フリーキックやコーナーキックなど、いわゆるアウト・オブ・プレイ時にボールを蹴る選手を自分の好きなように決めることができる。ほかのゲームだと意外にも設定できない場合が多いので嬉しい限り。得点に結びつく確率が高い展開だけに、慎重な作戦のもとキッカーをセレクトしたいものだ。

チームのエースに蹴らすかどうかは君次第。それによって多彩な展開が期待できる。

### フォーメーション&作戦の選択

まさに骨組みともいえるフォーメーション。3種の作戦とうまく組み合わせて使用しよう。

用意されているフォーメーションは、全部で8種類。よく考えて選択しよう。

**3種の作戦**

- オフェンシブ…………上がりめ
- ディフェンシブ…………下がりめ
- ノーマル………………変更ナシ

# 豊富なゲームモードでますますサッカーが楽しくなる！

用意されているゲームモードは全部で５種類。そのうちオプションモードは試合をして遊ぶためのものではないので、実際は４種類と考えてもらいたい。これらのモードはすべて独立したもので、それぞれに違った遊び方や楽しさ、そして面白さがある。

## EXHIBITION

対戦チームを自分の好きなように選ぶことができるので、コンピュータ相手に１試合だけの練習試合を行うのに最適なモード。慣れないうちは地道に何度も練習試合を行うことが大切だぞ。また友達と気軽に対戦したり、コンピュータ同士の試合を観戦することもできる。

練習試合モードと思ってもらえばいい。

## ALL STAR

全32チームの中から自分の好きな選手を選出してチームを作ることができるモード。エースばかりを集めたチームを２チーム作れば、夢のドリームマッチも可能。また、オールアジアチームやオールヨーロッパチームを作って、地域別マッチもなかなか面白そう。

## OPTION

日本語表記、英語表記の切り替えなど細かな設定をするモード。ポイントとしては、全チームの選手名を変更できること。これで移籍対策はバッチリ！　自分自身の名前を登録することも可能だぞ。

ここでゲーム全体に関する、さまざまな設定を変更することができる。

自分の名前を登録すればチームに対する愛着もグーンとアップするかも!?

## HUMAN CUP

自分の好きなチームでコンピュータ相手に試合を行っていくモード。対戦相手は毎回ランダムで選出される。待ち受ける全31カ国を無敗で勝ち抜くことができるか？　自分自身の記録に挑戦するのも面白いかもね。

コンピュータ率いる対戦国は、毎回このようにルーレット方式で決定される。

対戦結果はしっかりと記録される。あまり恥ずかしい成績を残さないようにしよう。

## WORLD CUP

今更あえて説明する必要もないワールドカップに参戦するモード。しかも最高24人まで参加することができるのだ。まさに世界を舞台にしたこのゲームでしか味わうことができない醍醐味である。

サッカーファンなら誰もがあこがれるワールドカップ。自分の好きな国で参加可能だ。

### まずは参加チームをセレクト

全32カ国のうちワールドカップに出場できるのは24ヵ国。もちろん残りの８チームは参加することができないのだ。自分の好きなチームを選ぶことができるので、相性の悪いチームはパスすることも可。

出場する国を君が選ぶことができる。

### 予選リーグ開始

さあ、いよいよ予選開始だ。予選試合はすべて実際のワールドカップ時と同様のスケジュールで行われていく。ちなみに６つのグループに分かれ予選を行うのだが、進出できるのは各リーグの上位２カ国＋α。そう簡単にはいかないぞ。

各試合はスケジュール通りに進行。

### ワールドカップ決勝開始！

予選を通過したら決勝トーナメント出場となる。ここは予選とは違い、負けたらその場で終了。１敗もできない緊張感のなか、試合は進められていくんだ。この興奮はプレイした人にしかわからないぞ。

果たして優勝国は!?

アクションゲーム

# Hermie Hopperhead スクラップパニック

（ハーミィ ホッパーヘッド）

奇想天外なギミックに、スピード感溢れる展開、練りに練られた"オトモ君"システムなどなど、アイデア盛りだくさんのコミカルアクション。それが「ハーミィ・ホッパーヘッド」だ。どこよりも詳しく、その魅力を大紹介！

■9月下旬発売予定
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■5,800円

## マリオより激しくソニックより軽快に

彼女とのデートに出かける途中、ふとしたコトから地球とはまったく別の惑星にワープしてしまった主人公、ハーミィ。この星の住人は、なんと人間ではなく、平和を愛するかわいいタマゴたちだった。しかし現在は、生命を与えられた巨大スクラップ工場、マッド・ミーゴに支配権を奪われてしまったから、さあ大変！　マッド・ミーゴは次々とスクラップモンスターを増殖させ、今やタマゴ星は危険だらけ。ハーミィは、そんなアブナイ世界を歩き回り、地球への脱出路を探さねばならない。迫り来る敵や仕掛けをかわし、ハーミィは無事地球へ戻れるのだろうか？

「ハーミィ・ホッパーヘッド」は、ステージクリアタイプのコミカルアクション。危険な敵が待ち受けるステージを制限時間内に通り抜け、ゴールに飛び込めば次のステージへ進むことができる。全ステージは、９つのワールドに区切られており、各ワールドの最終ステージにはボスが待ち受けている。このボスたちを倒し、最終的に地球への脱出パイプがあるといわれる、浮遊島までたどり着くことが目的だ。

このように、ゲームシステムは至ってシンプルで、操作もごく簡単。誰にでも楽しむことができるのは間違いない。しかし、システムの簡易さとは裏腹に、中身のボリュームは相当なモノ。具体的なゲームの進め方は次ページ以降に譲るとして、まずはハーミィ達人への近道、"オトモ君"システムから学んでいってほしい。

オトモ君を連れて、タマゴ星を駆け抜けるハーミィ。スターを集めてオトモ君を成長させるのが、脱出の近道。

迫り来るのは命を吹き込まれたスクラップたち。だから、いろんなガラクタがいる。

## アメコミタッチのイキなオープニング



## タマゴに導かれマッド・ミーゴの世界へ



## ハーミィは無事に元の世界へ戻れるか？

# アイデア満載、オトモ君システムにハマれ！

## グーパーアイコンがカギ!! ハーミィの強い味方になる

このゲームの最大の特徴といえるのが、〝オトモ君〟システムだろう。簡単に言えば、このオトモ君はシューティングでいうところのオプション。ハーミィを助けて、様々な役割を果たしてくれる。ここではまず、オトモ君システムの概要を紹介したい。

タマゴの色は青、黄、緑、ピンクの４つで、中から現れるオトモ君も、色によって種類や行動が異なる。彼らオトモ君の行動を管理するのが、画面中央上に表示されているグーパーアイコン。△ボタンかL1で、グーかパーに切り替えられる。このアイコンをパーの状態にすると、オトモ君はハーミィから離れ、敵を倒したりスターを集めたりと、自由に行動するようになるのだ。一度解放したオトモ君を回収するには、アイコンをグーの状態にして足止めし、もう一度触れればオーケーだ。説明すると難しそうだが、そんなことはない。至って簡単なもの。

ハーミィが蹴飛ばすと

手足がはえてオトモ君に！

SCEより／PSにすんごーいアクションゲームが登場よ!! なんつったって70以上もある超特大マップなんだから。みんな楽しみにしててね。（ステハニー☆林）

## オトモ君、４つの特徴をつかめ

### 敵を倒す！

ハーミィ自身も、敵を上から踏みつけたりスライディングで倒すことができるが、複雑な動きの敵、何度も踏みつけなければ倒せない敵には、オトモ君を向かわせよう。種類によっては、敵には目もくれずスター集めに専念するオトモ君もいるが、大抵は画面内の敵を根こそぎ倒してくれるので、非常に重宝する。

### スターを集める！

オトモ君を育てるためには、ステージ内に散らばっているスターを集めなければならない。また、ハーミィの残りキャラ数を増やすにもスターは必要。しかしステージによっては、ハーミィが行けないような場所にもスターはある。そんな時には、オトモ君を解放して、スターをゲットしてもらおう。

### 足場になる！

ステージをくまなく歩き回っていると、所々で看板を発見することがある。こうした看板は、敵がうようよいる危険地帯や、何らかの仕掛けのある場所に多く立っている。そこで看板を見つけたら、迷わずオトモ君出動。オトモ君が足場に早変わりしてピンチを救ってくれるのだ。ある時は階段に、ある時はスライド方式の足場にホントに便利。

### 成長する！

孵ったばかりのオトモ君は、まだタマゴに手足が生えた程度で、ハーミィに解放されてもただ画面内を歩き回るだけ。しかし、各ステージのクリア画面で、かき集めたスターを割り振ることで、オトモ君を成長させることができるのだ。最初のタマゴ状態から数えて、最高４段階まで、オトモ君は成長していく。当然、成長させればさせるほど、オトモ君たちの活躍度は大きくなり、行動範囲も広がる。

# トリック&ギミックがいっぱい!マッド・ミーゴの世界

横スクロールタイプのコミカルアクションといえば、正直、ネタが出尽くした感のあるジャンル。ところが、このゲームに限ってその図式は当てはまらない。オリジナリティを前面に押し出し、かつ斬新なアイデアが山盛りに盛り込まれたこのゲームは、アクションゲームが少ないPSに、新たな方向性を示してくれる。実際のプレイの進め方を紹介しながら、その魅力の数々に触れていこう。

基本的なゲームの進め方は、マップ画面を歩いてステージを選択し、アクションに移る、といったもの。各ステージには制限時間が設けられ、その時間内にゴールタマゴを割らなければアウトだ。ステージの至る所では、マッド・ミーゴによって生命を与えられたスクラップモンスターが徘徊し、ハーミィの行く手をさえぎる。こうした敵に加え、ステージ内には様々なトリック、ギミックが仕掛けられている。例えば、プッシュスイッチやレバースイッチ、ジャンプ台など、特殊アイテムとしてステージ内に設置されたもの。立っているだけでハーミィがどんどん沈んでいく砂漠地帯、地面がすべりやすくなっている氷の世界、動きが制限される海中など、いわばステージの特徴としての仕掛け。さらに、巨大大砲や遊園地ステージに登場するジェットコースターや観覧車といった、見る者を圧倒する大がかりな仕掛けなど、ゲーム中にはプレイヤーを飽きさせないトリック&ギミックが、これでもか!というくらいに詰め込まれている。これらが、プレイヤーにタップリのドキドキ感、ワクワク↘

ゴール目指してつっ走る!コレが基本

全70ステージ以上だから、なかなか次の島へ到達しない。だからこそオトモ君が必要なわけ。

## タマゴを拾ったらとにかく成長させよう

成長するためのスターの枚数はキャラクターによって違う。それぞれ特技が違うだけに、どいつを成長させるかが難しいところだ。

アイデアを凝らした仕掛けが満載のこのゲームでは、多彩な活躍をしてくれるオトモ君なしには、クリアは難しい。ここでは、4色のタマゴから孵るオトモ君たちの特色を、個別に解説した。なお、ハーミィが連れて歩けるオトモ君は、最大3匹まで。しかしオトモ君は4種類おり、ステージの特色に沿って、オトモ君を入れ替えることを勧める。そのためには、グーパーアイコンを利用。アイコンをグーにしてオトモ君を足止めした状態で、今まで連れて歩いていたのとは別のオトモ君に触れれば、入れ替えが可能なのだ。

### ▶ジャンプ一番敵をなぎ倒せ
**ゴーグゥ・ブルースポット**

役割は敵を倒すことで、成長に従ってスライディングを多用。ジャンプ力、素早さも高い。

### ▶近づく敵をはじき飛ばす!
**バアニィ・グリーンスポット**

水中が得意。スター集めはもちろん、比較的よく敵を倒す。陸上では甲羅で敵をはじき飛ばす。

### ▶狙ったスターはガッチリGET!
**ウィングゥ・イエロースポット**

基本的にスターをかき集めるのが役割。成長すると翼が生え、行けない場所のスターもゲット。

### ▶敵を焦がす炎のブレス!
**フレイミィ・ピンクスポット**

敵を倒すことが主任務。成長すると炎のブレスや空中からの急降下で、耐久力の高い敵を難なく倒す。

## 巧妙な仕掛けにドキドキしっぱなし！

見よ！ この仕掛けの数々を。アクションゲームといえば、トラップやギミックの巧妙さが、評価の要因の1つといってもいい。このゲームにはいろんなアイデアが溢れているのだ。もうOK！

## 赤いバケツの先は…ボーナスステージ

ステージ内で、時々見つけることができる赤いダストボックス。なかなかないのだが、これは、ボーナスステージへの入り口なのだ。3D画面で構成されたこのステージには、スターや1UPタマゴが落ちている上、敵はまったくいない。少々ムリをしても、必ず発見したい。ここでスターをたくさんためれば、オトモ君も育てやすい。

## ハーミィの アクションも多彩

すべる

跳ねる

泳ぐ

ぶら下がる

↘感を与える素になっているのだ。

また、ステージ内にばら撒かれたスターに重要な意味が持たされている点も、これまでにはなかった特徴だ。従来のゲームでは、スターに代わるコインやフルーツといった要素は、単なる得点か、せいぜい自機の1UPに必要だったに過ぎなかった。しかしこのゲームのスターには、従来の要素に加えて前述のオトモ君たちを成長させるための素材という意味もある。オトモキャラクターを育てるためには、かなりの枚数のスターが必要となる。だから、わずか一枚でもゲットしたいという執念が生まれ、ステージクリア時には、オトモ君を育てる楽しみが生まれるのだ。こうしたシステム設計のウマさにも感心させられる。目的がはっきりすれば、ゲームはそれだけ楽しいはずだ。

ゴールタマゴを割って

ステージクリア！

## 各ワールドの最終ステージで待ち受けるボスたち！

World-2
Stage-1
Clear-12%

マッドミーゴは、配下のスクラップモンスターに加えて、各ワールドの最終ステージには、巨大なボスキャラを配置した。ほとんどのワールドでは、これらのボスを倒さない限り、次のワールドには進めなくなっているので、戦いは避けては通れない。

ビッグフット

マッド・ミーゴ

ニューより／このゲームの特徴の1つに「パンチの質」があります。同じ威力のパンチでも、ダメージを残すタイプや即効性のパンチなど拳の重みが変わります。ぜひその目で確かめてください。（櫻井）

ボクシング

# BOXER'S ROAD（ボクサーズロード）

食事やトレーニングメニューなどに気を配り、各種ステータスを伸ばしていくボクサー育成ゲーム。鬼トレーナーのコーチのもと、各ウエイトのチャンピオン目指して戦っていく。今回はリング上での基本的な戦い方について紹介しよう。

■9月発売予定
■ニュー
■5,800円

## 緊張のデビュー戦、リングの上のヒーローになれるか？

ジムの門を叩いてから、はや5カ月。トレーナーの爺さんにブウブウいわれながらこなしたメニューのおかげで、プロボクサーになることはできた。そして初めての試合。格上の相手を倒せるか。

### ゴング！　滑り出しは順調だが……

対戦相手はランキングが2つ上の選手。ちょっとヤサ男っぽい風貌のナイスガイだ。
「カーン」とゴングが鳴り響き、ラウンド開始とともに身につけたパンチを次々と繰り出していく。ジャブ、ストレート、フック、アッパー。ガードこそされるものの、手数ではこちらが上だ。そして相手が左のジャブを打った瞬間、右フックが奴の顔面を捉えた！

ガードのスキを突いて、顔面を狙う。

勢いにまかせて、連打を浴びせる！

**トレーナーから一言・攻撃**
攻撃の基本は相手の防御してない部分を攻めることじゃ。敵の出方をよく見て攻撃せよ。

このときはまだ落ち着いて相手の行動を見ることもできたが。

相手のパンチをアッパーでブロック。なかなかカッコイイぜ。

### 調子に乗りすぎてもらったキツイ一発

敵の顔面にクリーンヒットを叩き込んで、舞い上がったのが運のツキ。思わず大振りを連発してしまい、そこを立て続けに攻められてしまった。反撃しようにも、もの凄いラッシュの前に成す術なし。最後はボディにキツーイ一発を喰らってあえなくダウン。カウントが進行する中で、脳裏に浮んだのは怒り狂った爺さんの顔。また明日から鍛え直さねば……。

**トレーナーから一言・防御**
相手の攻撃を無効にするには確実な防御技術が必要じゃ。敵の攻撃を読み、しっかりそれをよけてから反撃せよ。



低い右ジョイントの上から左ストレートのクロスが！

慌ててしまってガードがまったくできていない。一方的に攻撃を受けてしまっている。

最後はボディにズンと響く右が炸裂して、あえなくダウン。まだまだ修行が足りないか。

明日からまた練習じゃあ！

### エネルギー分配もバッチリ！　魅惑の献立

選手が朝・昼・晩に食べる食事はすべて自分で決めることができる。食事から得られる各種成分をよく考えて献立を決定しよう。でも実際は、ポリゴンでリアルに描かれたメニューを見ているだけでも楽しかったりする。

朝食

朝食はしっかり食べないと1日の活動に支障をきたすぞ。メニューはトースト中心のアメリカンだ。

昼食

昼食はあまり重くないものがいい。午後の運動に差しつけなければ特に問題はないだろう。

夕食

1日の終わりは使ったエネルギーを取り戻すような、豪華な食事でいこう。ポリゴン肉がうまそう。

# 苛酷な戦いを勝ち抜くために、操作を覚えよう！

ここではボクサーの基本操作を紹介していく。どんなキーでどんな行動ができるのかを、覚えなくてはチャンピオンはおろか、ランキングを上げるのも難しいはず。

コントローラを自在に操るのだ！

## フットワーク&クイックステップ
◆方向キー＆方向キー２回押し

選手を移動させるには方向キーを使う。上で前進、下で後退、左右でその方向に移動する。同じ方向を素速く２回押せば、クイックステップで移動することが可能だ。

### 実戦では

敵との間合いの調節や相手の攻撃をかわすのに使用する。自在に動けるのは基本中の基本だ。

目の前から右にクイックで素速く移動したところ。

左右に細かく動いて、敵に狙いを定めさせないのが基本。

## ブロック
◆Ｒ１＋方向キー

Ｒ１ボタンを押せば、両手を顔の前に持ってきてブロックする。これで顔面への攻撃はほぼ回避できる。さらにＲ１ボタンを押しながら方向キーを入力すると、その方向をブロックする。

相手の攻撃を完全に防御できるように修業しよう。

## スウェー&ダッキング
◆Ｒ２＋方向キー

相手の攻撃を受けずに避けるのがスウェイとダッキングだ。Ｒ２ボタンを押しながら方向キーを入力すればいい。流れるような円の動きでパンチをかわそう。

### 実戦では

この技術を上手に使えば、相手の攻撃リズムを崩すことが可能だ。蝶のように舞い、蜂のように刺せ！

後ろにのけぞってかわすのがスウェイ。相手のリーチを見切れ。

スッと前方にかがみ込むダッキング。ここから攻撃につなげられる。

相手の攻撃を避けてスキを作り、そこに強力な一撃を叩き込めればベストだが。

## ストレート
◆右　△ボタン　◆左（ジャブ含む）　□ボタン

最もリーチのあるパンチ。左の場合は移動中に打つとジャブになる。相手のガードが下がったら、強力な一発を叩き込もう。

一番リーチがある基本中の基本のパンチ。ねじり込むように打つ。

### 実戦では

当たる確率は低いが、当たればかなりのダメージを与えることができる。決めの一発で使おう。

いかに相手のガードをかわして打ち込むかが問題になってくる。

## フック
◆右　○ボタン　◆左　×ボタン

肘を鋭角に曲げて、サイドから打ち込むパンチ。相手との距離によってショート・ミドル・ロングと変化する。顔面を的確に捉えれば相手を一撃でリングに沈めることもある、攻撃力の高いパンチだ。相手のパンチに合わせてカウンタ一気味に打つといいだろう。

禁断のテンプル目指して一直線！

## ジョイント
◆右　Ｌ２＋△ボタン　◆左　Ｌ２＋□ボタン

アッパーとフックの中間くらいの角度から打ち出すパンチ。フックよりもリーチがあるので、中間距離での攻撃には最適。多少振り回し気味になるので、スキが出来てしまうのがタマに傷。

相手のスキを見のがさずに、そこを狙って打ち込む。

## アッパー
◆右　Ｌ２＋○ボタン　◆左　Ｌ２＋×ボタン

下から上に突き上げるパンチ。姿勢を低くした相手に当てれば、一撃必殺の効果。顔面だけでなく、ボディへの攻撃にも有効。

### 実戦では

なかなか当てるチャンスはないが、積極的に狙っていきたい。特にボディを集中的に狙うと効果的。

破壊力はあるが接近戦専用の攻撃だ。

外せば大きなスキが出来てしまうのも問題ではある。

## ボクサー基本コントロール一覧

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 移動・防御時の操作 | フットワーク | 方向キー | 攻撃時の操作 | 右ストレート | △ボタン | 右ジョイント | Ｌ２＋△ボタン |
| | クイックステップ | 進行方向のキーを2回 | | 左ストレート（ジャブ） | □ボタン | 左ジョイント | Ｌ２＋□ボタン |
| | ブロック | Ｒ１＋方向キー | | 右フック | ○ボタン | 右アッパー | Ｌ２＋○ボタン |
| | スウェー&ダッキング | Ｒ２＋方向キー | | 左フック | ×ボタン | 左アッパー | Ｌ２＋×ボタン |

めざせ！Ｊ・ウェルターハミダシ情報／スペースの関係でこんな所にきてしまいました。挑戦者のアベくんは多忙のためなかなかジムに通えない毎日が続いています。さぞ体重も変化なしかと思いきや、ここのところの暑さのため、なんと３kg減で現在69kg！　でもこれって……。会長ごめんなさい。

PMG

# TIZ ~TOKYO INSECT ZOO~

今秋発売のPMG、TIZ。え、PMGってなに？　という人も知らなくて当たり前。このPMGとは、既存のジャンルによる物語体験では、満足できないプレイヤーのために創られた"プレイング・ムービー・ゲーム"という新ジャンルだ。

■95年11月発売予定
■ゼネラルエンタテイメント
■価格未定

## 本当に物語を楽しむために"PMG"は生まれた

「TIZ～TOKYO INSECT ZOO～(以下TIZ)」は、プレイング・ムービー・ゲーム（PMG）と銘打たれた、まったく新しいジャンルに属するゲーム。そして、PMGとは、プレイヤーがより深く、より純粋に物語の世界に没頭できるよう、試行錯誤の結果、創造された新たなジャンルである。

従来のRPGや、アドベンチャーゲームでも、物語を楽しむことはできる。しかし、こと感情移入という点では、映画と違って、プレイヤー側にある程度の想像力が要求された。だが、TIZをプレイするうえで、無理に想像力を働かせる必要はまったくない。PMGでは、音声による独自の会話システム"アクティブ・トーキング・システム(以下ATS)"や、制約なしに自由に移動することが可能なポリゴン3D空間、アニメーションによるキャラクターのコミュニケーション演出など、数々のゲーム的要素や映像的要素の完全融合がなされている。これらのおかげで、プレイヤーは、ただパッドを握り、ゲームを始めれば、自然に物語の世界に入りこめるというわけ。32Bitゲーム機におけるゲームスタイルのひとつの回答、それが新ジャンル、PMGだ。

## ATSとは？

TIZでは、従来のRPGやアドベンチャーゲームのような文字によるメッセージの表示は一切ない。ゲーム上の会話は、すべて"音声"によって行われる。

このATSの会話には、場面によって、大きく分けてふたつのタイプのATSがある。ひとつは、主人公のリョウがひとりでいるときに、パッドのL1、L2、R1、R2にそれぞれ振り分けられたリョウの感情に応じたセリフを、その時々の会話の流れにあわせてプレイヤーが選択していくATS。もうひとつは、リョウが仲間といるときに、次のセリフを誰にしゃべらせるかを4つのLRボタンで選択するタイプのATSだ。それぞれの仲間の性格に応じたセリフを話してくれる。

このふたつの会話方法により、時には主観的に、時に客観的に他のキャラクターとの会話が進み、時により全く違うストーリー展開になることがあるという寸法だ。

## TIZそのストーリーとテーマ

……いつだって生まれ変われる。

真夏のある日、翌日に誕生日を迎える少年リョウは、自宅裏の空き地で不思議な少女と出会う。魅惑的な微笑を浮かべる少女によって、リョウは空へと導かれる……。

ふと気づくとリョウは、自分の姿が以前とはまるで違うことに驚く。そう、リョウは、"カブトムシ"になってしまったのだ……。

メタモルフォーゼ。昆虫が持つ人間にはない独特の能力である。卵から幼虫へ、サナギから成虫へと、完全変態しながら成長していくプロセスは、ある意味、"生まれ変わる"ことを繰り返しているようにも思える。だが、人間にも、この"メタモルフォーゼ"に似た感覚がないわけではない。昨日の自分と今日の自分、今日の自分と明日の自分、人間もまた精神的には、日々、新たな自分に生まれ変わりながら成長しているのだとも言える。

TIZは、そんな"生まれ変わり"をテーマにした物語である。

## 3Dポリゴンで描かれる自然空間

カブトムシとなったリョウが、さまざまな昆虫と出会うことになる自然空間は、すべて3Dポリゴンにより表現されている。キノコの生えるジメジメした森や、バッタが跳ね回る草原など、その空間は26カ所。ここがゲームのメインステージとなる。各空間への移動は、基本的に自由。美しい自然のなかを、予期せぬ出会いを求めてブラブラ歩き回るもよし、目当ての昆虫に会いに出かけてもよい。それだけでも、頻繁にさまざまなイベントが起こることだろう。

また空間内には時間の概念も存在しているので、同じ空間でも、日中と夜では、グラフィックが変化する。50種類以上登場する昆虫たちは、実際の生態がシミュレートされこの世界で生きている。それゆえ、特定の場所や時間にしか会えない昆虫もたくさん存在する。

リョウが人間の頃に住んでいた商店街と自宅裏の空き地。写真中の扉などは自由に開けられ、建物の中に入ることも可能。なにげない背景にも、いろいろな仕掛けが施されている点も見逃せない。

## TIZのメインストリームとなるCG昆虫世界

緑がまぶしい草原のシーン。ただの雑草も巨木になる昆虫の視点ならではのアングル。ここにはバッタなどが棲んでいる。

キラキラまぶしい星空のシーン。ゲーム中のイベントによっては、こんなファンタジックな空間を飛び回ることもある。

ジリジリと日差しが照りつける砂漠のシーン。砂漠に棲んでいる怖い生き物といえば……!?。そして、恐ろしい砂嵐もリョウを襲う。

シダ植物などが鬱蒼と茂る森のシーン。ほかにも、キノコが生えている森などがある。

昆虫にとっては巨大な流れるプールにも思える、地下下水道。実際に水の中に潜ることも……。

## ㈱ゼネラル・エンタテイメントの足跡

映画制作者、プログラマー、アニメ作家、漫画作家など、さまざまな分野で活躍する新世代のクリエイターやアーティストたちを結びつけ、マルチメディアを踏襲した、シナリオ、キャラクター、プロダクション・デザインなどを開発。クリエイトされた作品を映画、コンシューマ・ゲーム、インタラクティブ・ムービーなどのさまざまな媒体で発表、販売する、マルチメディア時代のソフトハウス。

代表作に、マッキントッシュ用ソフト「ALeX-WORLD」や、最新のSFX技術を駆使した、SF長編映画「ゼイラム2」などがある。

森山祐子のキレのあるアクションが話題になった「ゼイラム2」

大友克洋監督のコメディ映画「ワールドアパートメントホラー」

ゼネラルエンターテインメントより／何かを体験することを純粋にゲームの中で突き詰めてみました。次世代機の臨界点を越えた表現とTIZが持つ新ゲームシステムは、今後の物語ゲームの核になると確信しています。(宮川)

RPG

# Beyond the beyond（ビヨンド・ザ・ビヨンド）
## 遥かなるカナーン

VPシステムやRBSといった斬新なアイデアが満載の、PSユーザー期待の大作RPG「ビヨンド・ザ・ビヨンド」。前号のシステム面の紹介に続き、今号は、バトルシーンなど、その卓越したビジュアル面にスポットを当ててみよう。

■95年秋発売
■ソニーコンピュータエンタテインメント
■5,800円

## 今回はイラストで学ぶ『ビヨビヨ』グラフィック講座だ!!

前号の紹介記事では、ＨＰ制に代わる、新生命値表現〝VP(バイタリティ・ポイント)システム〞や、ボタンを連打することで、戦闘中のキャラクターに、〝火事場のバカ力〞(失敬!)的影響を与える事ができる、APS(アクティブ・プレイ・システム)など、システム部分に関しての説明をした。

今回は、その斬新なシステムと共に、ビヨビヨの売りのひとつであるビジュアル面について紹介しようと思う。とくに静止した画面写真からは、どうしても判りづらかった、３Ｄフィールドの立体表現と、RBS(リアリティー・バトルステージ・システム)のアングル変化に重点をおいて説明しよう。

なお、ビヨビヨのビジュアル面を説明するにあたり、限られた紹介写真と文章のみでは、なかなか理解しにくい部分も多いと思われる。そこで、なんとか実際に動いているゲーム画面の印象を読者のみなさんに伝えるため、今回はイラストを用いて話を進めていくことにした。文章と写真とイラストから、ビヨビヨ独自のオリジナリティあふれるビジュアル演出の妙技を読み取ってほしい。

あとは 勇者サムソン様だけが
最後の 頼みのつなだわ

街や城のシーンなどは、キャラクター同士のコミュニケーションなどがメインになるため、あえてポリゴンによる立体的表現は避けられている。

## フィールドを3Dで表現する事により得られる"立体感"とは?

このイラストは、３Ｄフィールド画面を横から見た図である。主人公フィンの頭の上に設置されたカメラに映っている範囲が、実際のゲーム画面に映し出される範囲と理解していただきたい。

まず、ポリゴンによって描かれたフィールドマップにはすべて、キャラクターを中心にした〝パース〞がつけられている。そのため、同じ画面内の地形でもキャラクターの位置や高度によって、フィールドの見える部分が変化する。たとえば、イラストのように、山の麓からでは影になって見えないような部分でも、山の頂上に登ることによって、初めて見えるようになるということもありうるわけだ。

また、遠近法の概念も存在するので、高度に応じて、キャラクターのサイズも微妙に変化する。

こうした、高度な３Ｄ表現方法を駆使して、ビヨビヨの立体的かつ、なめらかなフィールドマップは描きだされているのである。

どこでもテクスチャーを貼ったポリゴンなのではなく、状況に応じて2D画面も使用される。そのほうが、見易いシーンもあるからだ。

# RBSで戦闘シーンはどう変わるのか？

「あなたがRPGをプレイしていて最も熱く、そして真剣になってしまうのはどんなときですか？」という質問をゲームファンにぶつけてみた場合、大多数の人が「戦闘シーン」と答えるだろう。

RPGというジャンルのゲームにおいて、戦闘シーンはプレイヤーの意志が最も明確に反映される場面であるため、プレイヤーは比較的安易に〝感情移入〟することが可能である。感情移入するということはすなわち、時が経つのも忘れてゲーム世界に没入し、熱中してしまうということだ。もちろん、敵を一撃で倒す爽快感、生死を賭けた戦闘の緊張感、キャラのレベルが上昇したときの達成感なども熱中度を増す要因ではある。が、やはり感情移入したプレイこそが、戦闘シーンに麻薬性を付与している本質的な魅力ではなかろうか。

感情移入の容易さ、深さによって戦闘シーンの面白さが増すとするならば、ビヨビヨのRBS(リアリティ・バトルステージ・システム)は非常に秀逸な戦闘シーンであると言えるだろう。

ビヨビヨの戦闘シーンは、ポリゴンを利用した独自の３Ｄグラフィックによって構築、管理されているため、文字どおりの立体的な空間が再現されている。下のイラストと実際のゲーム画面を見比べてもらえばわかると思うのだが、ちょうど地面の模型の上に敵、味方キャラのテクスチャーを貼ったポリゴンを配置し、その光景を縦横無尽に動き回るビデオカメラで撮影しているような状態だ。

思わず見とれてしまうほど美しいグラフィック、迫力ある殺陣を演じるキャラたち、そして臨場感あふれる映像をユーザーに提供してくれるカメラアングル……。想像力に頼ることの多かったRPGも、誰もが感情移入したプレイの楽しさを実感できるようになったというわけだ。

抜群のカメラワーク、キャラのリアルなアクション、そして多彩なビジュアルエフェクト……。RBSは、想像力に頼らない感情移入したプレイを可能にしてしまったのである！

攻撃や魔法に合わせて行われるズームイン、ズームアウトは、思わず「おぉ！」と感嘆のため息を漏らしてしまうほど。　これほど、常に目の離せない戦闘シーンも珍しい。

味方パーティーがコマンド選択をしているとき以外は、常にカメラが移動している。そのため、同一の画面写真を撮影することは不可能に近い。まったくライター泣かせである。

カメラもグリグリ動くが、キャラだってグリグリ動く。グラフィックが３Ｄ管理されているので、手前にいるキャラは大きく、奥のほうにいるキャラは小さく見える。

味方パーティーが奥に、モンスターが手前に！　従来のＲＰＧでは考えられない配置だが、バトルステージ上を縦横無尽に飛び回るカメラはこのような映像を撮ることもあるのだ。

さて今回は、読者諸君にビヨビヨの凄さを少しでも伝えようとこのような記事構成にしてみたのだが〝イラストで学ぶ「ビヨビヨグラフィック講座″いかがだったであろう？　これでもかなり分かりやすく説明したつもりなのだが、やはりまだ分かりづらい所も……。もうそろそろ、ゲームショップの店頭などでDEMODEMOプレイステーションが流れると思う。気になる人はこまめにチェックしてみるといいだろう。次号では、悪役キャラたちの話を絡めつつ、いよいよ、物語に触れていく。

SCEより／次号はいよいよストーリーや、ゴリゴリのイベントシーンを紹介しちゃうわよ!!スタイナー君の活躍なんかも大公開!!(ステハニー☆林)

## 次号 新キャラクターと物語の序盤を紹介する

競走馬育成シミュレーション

# サラブレッドブリーダーII Plus

SFCからパワーアップして移植される期待の競馬ゲーム。今回の特集は、ゲームのハイライトであるレースだ。昭和31年から平成6年までの中央競馬の重賞レースを再現したレースシーンは、競馬ファンならずとも白熱すること間違いなし。

■8月25日発売
■ヘクト
■6,200円

## 登録から出走までレースを徹底研究

飼っている馬を調教して、出走態勢が整ったらレースに出せるのだが、そのためには手続きが必要だ。また、どのレースにも出られるわけではなく、馬には自己条件というものがある。こういったレース前に知っていなければならないことをまとめてみた。

### 調教がすんだらレースに登録

調教が順調にすんだらレースに登録する。調教状態を判断するには、馬の表情を見ること。顔がきりりと引き締まり、若干汗をかいていて、目がつりあがっているのが好調時の表情だ。厩舎の馬にカーソルを合わせて、「登録」を選ぶと番組表が表示されるので、レースを選んで決定すれば登録される。

出走したいレースにカーソルを合わせて、○ボタンを押すと詳細データ画面に変わる。

### レース出走の条件

競走馬の場合、さまざまな条件で出走可能なレースが決まってくる。自分の馬の性別・本賞金・年齢・負担重量を知っておくと、レースを選ぶときに迷わずにすむ。

#### 性 別

性別による区分は、大きく分けて牡・牝両方出られるレースと、ハートマークがついた牝馬限定のレースの2種類。

#### 本賞金

馬は獲得賞金によって右のようなランクがある。1着になると（重賞は2着でも）本賞金が加算され、ランクが上がる。

新馬戦
↓
未勝利戦
↓
500万下
↓
900万下
↓
1500万下
↓
オープン

#### 年 齢

3歳馬は3歳馬だけで戦うが、4歳になると4歳限定戦のほかに4歳以上混合戦に出られる。5歳以上はすべて混合戦になる。

| 馬齢 | 出走できるレース |
|---|---|
| 3歳馬 | 3歳戦 |
| 4歳馬 | 4歳戦・4歳上戦 |
| 5歳馬 | 4歳上戦・5歳上戦 |
| 6歳馬 | 4歳上戦・5歳上戦 |
| 7歳馬 | 4歳上戦・5歳上戦 |
| 8歳馬 | 4歳上戦・5歳上戦 |

#### 負担重量

レースのときに背負わされる斤量（騎手の体重＋重り）の決め方は下の4種類。制限ではないが、配慮する必要がある。

| | |
|---|---|
| 定量 | 全馬同じ斤量を背負う。性別・年齢で多少負担重量が違う。 |
| 馬齢 | 馬の年齢と性別に応じて差をつけた斤量を背負うレース。 |
| 別定 | レースごとに決まったルール（本賞金など）で斤量が変動。 |
| ハンデ | 各馬の実力、成績を鑑みて、それぞれ斤量が決められる。 |

### 騎手を選択

騎手は、自厩舎の専属騎手4人の中から選べる。上の2人がベテラン騎手、下の2人が新人騎手だ。騎手はレースに勝つと能力がアップする。ベテラン騎手は最初からある程度能力が高いので、つい頼んでしまいがちだが、新人騎手を育てないといつまでもヘタクソなままなので、積極的に騎乗を依頼したい。また、同じ馬に続けて騎乗すると、相性がよくなって、馬の能力を見抜けるようになるので、なるべく乗り換えはさけよう。

騎手は得意距離・スタートの巧拙・ダートの巧拙のパラメータと得意戦法に差がある。

**騎手の能力の見方**

S：スタートのうまさをあらわす
短：短距離での強さをあらわす
中：中距離での強さをあらわす
長：長距離での強さをあらわす
D：ダート戦の強さをあらわす

### 追い方の指示

追い方の指示というのは、レースのときに、騎手がどれくらい馬を激しく走らせるかを決めること。もちろん馬には一生懸命走ってもらうのがいいのだが、無理する必要がないときや、馬が疲れ気味のときもある。そんな場合は、疲労を押さえるために軽く走らせる。

追い方は普通「お任せ」でいい。馬の疲労度とレースの重要さで作戦を使い分けるのだ。

### レースで変化する馬のパラメータ

馬は調教以外にレースに出しても能力がアップしたり、体重が減少したりする。追い方を変えることによって、これらのパラメータの変化の度合いが違ってくるので、うまく活用しよう。

**馬の能力を向上させる効果**

低 流し　調整・一叩き　お任せ　勝負 高

**体重を減らす効果**

低 調整・流し　お任せ　一叩き　勝負 高

**体調を整える効果**

低 一叩き・流し　お任せ　調整　勝負 高

# レース当日は愛馬の晴れ舞台を応援に行こう

さて、ここからは本番のレースについて見ていくことにしよう。レースに勝つためにかかせない直前の騎手への指示、２種類のレース観戦方法、レース後の騎手のメッセージについて整理した。

## 登録したレースを見に行くには

その週にやるべき調教をすべてすませてから翌週に。もし翌月を選んでも翌週になる。

ターンを送って、翌週に時間を進めると、レースに登録している場合は自動的に競馬場のモードに切り替わる。何らかの都合で登録したレースに出したくない場合は、ターンを送る前に、もう一度「登録」のコマンドを選択しよう。確認のメッセージが出るので、ＹＥＳを選ぶと登録を解除できる。

## 位置どりの指示

青い四角形の中の矢印が前にあるほど、馬群の中で前に位置する作戦をとることを表す。

位置どりというのは、騎手がレース中にどのポジションにつけるかを決めること。馬の特性によって決まるので、早く自分の馬の脚質を見極めることが肝心だ。また、相手馬の脚質によって多少作戦を変えてみるのも効果的である。

逃げ　先行　差し　追込

## 観戦方法を選ぶ

つぎに観戦方法を決める。ゲートインから結果発表まですべて見ることができる「観戦モード」と、ゴール前の直線と結果だけを見る「ダイジェストモード」の２種類がある。馬を愛する馬主だったら観戦モードがオススメだ。

最初はカーソルがダイジェストモードに合っているのだが、ここはぜひ観戦モードで。

### セーブ・ロード時に遊べるミニゲーム「プチプチ」

このゲームでは、メモリーカードへの読み込みと書き込みの処理中にミニゲームができる。ワレモノの梱包に使われるアレをつぶす暇つぶしの王様がゲームになった！　その名も『プチプチ』。しかも、時間内につぶした気泡の数にしたがって所持金が増えたり馬の状態がよくなったりするボーナスもあるのだ。

並んだイボイボの数は全部で198個もある。方向キーで指を動かし、〇ボタンでつぶせ。

ロード・セーブが終わると、つぶせなかった残り個数が表示される。全部つぶせるのか？

## レース観戦

あとは息をつめてレースを見守るだけ。観戦モードでは、プレイヤーにできることは何もない。もはや、人事を尽くして天命を待つ、の境地だ。

スタート！　ゲートが開いて、各馬がいっせいに飛び出した。

スタート直後の直線。ここで中段につけていても、まだ大丈夫。

ゴール板を１着で通過。ゆうゆう５馬身差をつけて圧勝だ。

最後のカーブが第４コーナー。後方の馬も先頭に並びかける。

５着までの結果が電光掲示板に表示される。競馬場によってちゃんとデザインが違うのだ。

## レースを省みる

レースに勝った場合、騎手が獲得賞金を教えてくれる。また負けた場合は、騎手が負けた原因と思われること（馬体重・馬の成長度合など）をそれとなくわかるように示唆してくれるので、次回からは考慮してレースに出すように。

勝てば文句ないが、負けたらよく反省しよう。

ヘクトより／あの名馬シンザンが活躍した昭和39年からナリタブライアンが４冠達成の平成６年まで、この歴史のなかでオリジナルの競争馬を育成。キミの育てた馬は歴代名馬を超えられるか!?（日下部）

RPG

# Wizardry Ⅶ

## 〜ガーディアの宝珠〜

遂に実体の見え始めてきたWizardryⅦ。今回は初心者が最初につまづくところ、キャラクターメイキングを解説する。ここを失敗したばかりに、後々にまで苦労をしたという話をよく聞く。そうならないためにも基本的なことを覚えておこう。

■95年秋発売
■SCE／ソリトンソフトウェア
■5,800円

# ゲームの要・キャラクターメイキングを解説

Wizardryの最初の登竜門とよく言われるのが、キャラクターメイキング。ここをしっかりやるか、半端に済ますかで、ゲーム後半のキャラクター成長に大きくかかわってくる。そこでツボを押さえたキャラクターメイキングをここで紹介！　苦労は最初のうちにしておくもの。しばらく辛抱しよう。

新しくなったシステム。その正体は？

## 実際のキャラ作りの流れは……？

それほど考え込まないのがキャラクターメイキング前半。名前の入力、種別の選択、性別の選択をするだけ。名前は後で変更可能なので、適当に入力してもいい。すると就ける職業の一覧が表示される。ここが重要で、職業が５つや６つしか表示されなければ、そのキャラクターに与えられたボーナスポイントが低いということ。こんなときはもう一度作り直そう。無事にたくさんの職業が表示されたら、どれか１つをチョイス。そして余ったボーナスポイントを再び振り分ける。その後各スキルにポイントを振り分ければ作業完了。

なかなか難しいシステムのキャラクターメイキング。

## 能力値のボーナスポイントの振り分け

全員高いほうがいい能力値がSTRとVIT、DEX、SPD。誰か１人が高ければいいのがPER。それらを考えて、適切にボーナスポイントを振り分けよう。一度決定してしまったらやり直しはきかないので、計画的に配分しよう。

全体をまんべんなくではなく特定の能力値を上げて特徴づけよう。

## スキルのボーナスポイントの振り分け

スキルは４つに分かれている。それぞれのスキルごとにボーナスポイントを振り分けることが出来るが、すべてのスキルに少しずつポイントを分けるようなことはせずに、１つ、２つの重要なスキルに集中してポイントを分配しよう。

スキルは１ジャンルにつき、１つか２つだけ上げておけばＯＫ。

## 初心者にお勧めのパーティは？

たくさんの職業がある＝どれにしたらいいか悩む、という図式はWizardryシリーズの伝統。そこで迷わないために、初心者にお勧めのパーティ編成を紹介。とりあえずだまされたと思って、この通り作ってみよう。

| | |
|---|---|
| 1 ファイター系 | 2 ファイター系 |
| 3 バード | 4 シーフ |
| 5 プリースト | 6 メイジ |

# あなたはベテラン？　それとも初心者？

Wizardry初体験のあなたには、最初から入っているキャラクターでパーティーを組むことをお勧めする。一通り必要な職業は入っているので、最初から最後まで安定した強さを誇る。また、煩わしいキャラクターメイキングをしなくていいし、余計な負担が無く、すぐゲームに入れるのがいい。

最初からいるキャラならすぐ遊べる。

他のシリーズを経験しているベテランプレイヤーは、エリートクラスのたくさん入ったパーティを組もう。成長が遅いので最初は辛いけれど、どんな状況でも安定した強さを誇る。クラスチェンジの手間も省けるので楽。ただし、キャラクターメイキングにとても手間がかかるのがイマイチ。

ベテランはお好みのクラスでプレイ。

# 街の周辺からスターターダンジョンをチェック！

## 街の外には広大な土地が広がる

おそらく、地上を歩いているときに最初に出会うと思われるNPC。彼女は言いたいことを一通り言うと、突然姿を消してしまう。一体何をまくしたてるのか、それは実際にゲームをプレイして聞いてほしい。重要なことではないけれど。

地上の一角にあるスターターダンジョンへの入り口。この中で最初はモンスターと戦って経験値を稼ぐ。地上の敵はしばらくの間、かなりの強敵となるので、素直にダンジョンに潜ろう。宝箱もどこかに潜んでいる。

地下での戦闘シーン。登場するモンスターは比較的弱い連中ばかりなので、それほど気合いを入れなくても簡単に倒すことが出来る。戦闘に慣れたら探索してみよう。ダンジョン自体は結構狭いので、迷わないはず。

## その他の場所にも……

その場所に行くと強制的に眠らされてしまう場所や、マッピングのための道具がおいてある場所など、地上には探索すべき場所がたくさんある。多少強くなったらいろいろと歩き回ってみよう。新しい発見があるかも。

## スターターダンジョンでもあなどれない

BF1

BF2

スターターダンジョン内で一番お世話になる「泉」。どんなに飲んでも尽きることのないこの水には、疲れや怪我を回復させる効果がある。戦闘でMPを使い果たしたときも、ここで回復させよう。一度使うと、そのありがたみが分かる。

先のほうに見える階段が地下２階への道。しかし、目の前には鉄格子が下りていて先に進めない。スターターダンジョン内のどこかに、先に進むための手がかりがあるのだが……。あなたはそれを見つけることができるかな？

# これが噂の"隠しダンジョン"

最初に訪れるスターターダンジョン。ここにも秘密がある。どこかにある秘密のボタンを押すことで、隠された通路が姿を現すのだ。その奥には薬のたくさん詰まった宝箱が置かれている。もちろん、宝箱を見つけなくても先に進むことは出来るが、これからの旅を楽に進めるために、見つけておこう。

目前に宝の山が！　でも中身は……。

## そしてこの先には……

Wizardryの世界は果てしなく広い。この先にはまだまだ未知の世界がある。次に目指すべき場所はニューシティー。ここがしばらくの間、パーティーの拠点となる。街自体も3Dダンジョンのようなので、迷わないように進もう。

SCEより／ステハニーもウィズはちょっと初体験♥やっぱり最初はちっょと流血ってかんじだけど慣れればグッド！どんどんのめり込んじゃうわ。（ステハニー☆林）

※SCEはソニー・コンピュータエンタテインメントの略です。

テニス

# GROUND STROKE
グランドストローク

PS初の3Dテニスゲームであるこのゲームは、豊富な視点と多彩なショットが特徴。ウイニングショットは、リプレイ機能で視点を変えて見ることができる。ポリゴンを使用することで、選手の動きや表情もなめらかに再現されている。

■8月11日発売
■SPS
■5,800円

## 視点切り替えで勝つ!

スポーツゲームほど、2Dと3Dの違いがでるジャンルもない。固定位置からしか見ることのできなかった従来のテニスゲームでは、指先でプレイするという感じ、ボードゲーム的な感じが否めなかった（もちろんその感覚がいいという人もいるだろうが）。プレイヤーの視点からもプレイできるこのゲームでは、あたかも自分がコートの中にいる感覚を味わうこともできる。つまりスポーツゲームで視点がたくさんあるということは、1つの試合を文字通り、様々な角度から楽しめるということになる。

2Dから3Dへ、第一歩はボールの当たり判定の位置をつかむこと。これを乗り越え、3Dテニスの醍醐味をぜひ味わってほしい。

「GROUND STROKE」では、今回誌面で取り上げた以外にも、プレイヤーを軸に回転する視点等も用意されている。視点が豊富すぎて、中にはどう考えても見づらいものもあるが、対戦時のハンデ付けに利用するのも1つの手かも。

スピーディーな展開を求めるのだったら、やっぱりダブルス。1人でも2人でも遊べるので、2人で協力して対COM戦、なんてのもいいかも。

## カメラモード

### プレイヤー視点

試合の臨場感を味わいたいなら断然おすすめの視点。3Dテニスゲームの真骨頂といっても過言ではない。どアップよりちょっと後ろに引いたアングルがコートも見渡せてベスト。

### 全画面

プレイヤーの後ろからコート全体を見渡せる。この高さからなら、おっ、ポリゴンキャラが動いてる、と認識できる。全体が見渡せるが、サーブの入る位置などはつかみづらい。

### ボール視点

試合もプレイヤーもそっちのけで、あくまでボールを追尾する、ボールフェチ(!)にはたまらないモード。サーブはタイミングで何とか打てても、レシーブはかなり受けづらい。

## 画面モード

### 全コート

なんか見慣れた画面。確かにボールのコースや、試合の全体像は見やすいので、これじゃないとだめという人も多いだろう。プレイヤーが小さすぎるという難点もあるが。

### 上下2分割

お互いに好きなカメラアングルを選択できるので、自分がいつでも手前にくるモードを選択すれば、レシーバー側の不利が解消。ロブが上がると、ちょっときついかも。

### 左右2分割

コート全体を見る時は上下分割より使いやすい。プレイヤーも大きく映り、迫力もある。が、特に対戦で同じモードを使っていると、つい隣を見てしまいパニックになる。

## コートは3種類…

### 選ぶ基準は?

コートを選ぶ時は、ボールの当たった時の質感も重要だが、見やすさというのも大きな判断基準になる。色の好みもあるし。

LONDON(芝)
ボールがあまり弾まないという特徴がある。黄緑色が目にまぶしい。

PARIS(クレー)
ボールがバウンドした後、多少失速する。茶色のシャツのサントスだと不利!?

NEW YORK(ハード)
オーソドックスな、くせのないコート。色も目に優しい感じ。

# サービスエースを決める

テニスで初心者が初めにつまづくのは、サーブが入らないこと。これはゲームでも同じ。決まった時のうれしさ、そしてサービスエースをとられた時のくやしさといったらない。トスを上げて、○ボタンor×ボタンで打てるが、同時に↑でスライス、↓でフックがかかる。100%入るようになったら挑戦してみよう。

トスを上げ、少し早いかなと思うタイミングでボタンを押そう。

プレイヤー視点だと、打った球の行方がいまいち分からないかも。

## フェイント大作戦

①や②は、打ちやすく対COM戦ではサービスエースを決めやすいコースだが、対人間では読まれてしまう。③や④のコースと組み合わせてフェイントをかけよう。

## ピンポイントADVICE

### 後衛はギリギリ後ろで受ける

特にサーブの早い相手の場合、ギリギリ後ろの真ん中あたりで待とう。

### 前衛はネットにつくべし

前衛はネットにぴったりついて、強い球で打たないと、〝ネット〟をとられる。

SPSより／偶然か！ 今日が「GROUND STROKE」の発売なのだ!! 中途半端な腕前では、8人のプレイヤーに勝つのは至難の技だ。この夏、君はテニスの鬼になれるか？（大和）

# プレイヤー名鑑

### ANDY LEGACY

出身：アメリカ
ベースラインからのグランドストロークが得意。

### BART SUNRISE

出身：アメリカ
相手を左右に揺さぶりながら徐々に前に出てくる。

### STEVE EDWARS

出身：スウェーデン
サーブ＆ボレーを得意とする。

### MIKE LEE

出身：アメリカ
速いフットワークで執拗にレシーブしてくる。

### RASTY GURIFFIS

出身：ドイツ
ベースラインからのグランドストロークが得意。

### ANGERA SANTOS

出身：スペイン
バランスのとれたオールラウンドプレイヤー。

### JULIA CAPPUCCINO

出身：アルゼンチン
ベースラインからのトップスピンが武器。

### KUMIKO ABE

出身：日本
勝ち気な性格で足を生かした攻めが得意。

## 試合のデータが保存できる

メモリーカードを使って、自分の名前を登録する。すると今までやった試合のデータが保存される。サービスエースやダブルフォルトの確率が一目瞭然（ちょっと恥ずかしい）。自分の成長ぶりが分かるというしろもの。精進しようね。

PlayStation

アクセス求む。内容は以下の通り。

DIVIDE BY ZERO

# ZERO DIVIDE™

プレイステーション用3Dポリゴン格闘ゲーム

## ゼロ・ディバイド

8月25日発売予定 ¥5,800（税別）

SLPS-00083

尚、リプレイ機能の充実度が高いので、メモリーカードのデータを整理しておきたい。

ZOOM
株式会社 ズーム
〒064 札幌市中央区北1条西20-1-27 DEVEX120 6F
TEL. 011-613-0191

DEMOってプレステ '95夏の号

# あなたの街の遊べるデモデモSpecial

## やっとハガキが戻ってきた夏休み、PSで遊びまくり計画！

おしながき

1. BAN BAN 昭和店
2. 中川ムセン 千里店
3. シータショップ 希望ヶ丘店
4. ファミコンBIG 本店
5. TVパニック 一関店
6. ブルート 安城店
7. ヤマギワデパート 東京本店
8. ギンセイ 甲府パセオ店

今までたくさんの読者から送ってもらった「あなたの街の遊べるデモデモ」。夏休みということで、今回は特集を組んで紹介します。秋葉原や日本橋が中心になるのでは、との予想を覆して、実に全国各地からハガキがきました。これからも、日本全国どこでもデモデモが体験できるように、全国各地の情報をお待ちしています。

さあ、せっかくの夏休み。家でクーラーとPSで昼下がりを過ごすのも１つの方法ですが、たまには夏の暑い空気を吸いながら、店頭のPSでデモデモを体験して、最新作に熱くなりましょう！

### BAN BAN……昭和店

場所:山梨県中巨摩郡昭和町西条
紹介者:清水直樹さん

昭和町にある唯一のデモデモプレイステーションだそうです。コントローラは2個ついているのかな？　できたら教えて。

### 中川ムセン……千里店

場所:大阪府豊中市新千里東町
紹介者:清田耕作さん

センチュウパル1Fにあるそうです。すぐコントローラを取ってしまうらしいので、タイミングが重要かもしれません。

### シータショップ……希望ヶ丘店

場所:神奈川県横浜市旭区東希望ヶ丘
紹介者:和田修一さん

希望ヶ丘駅から比較的近い所にあるそうです。夜も10時まで営業しているそうなので、会社帰りでも遊んでいける？

### ファミコンBIG……本店

場所:福井県福井市宝永
紹介者:おさるさん

紹介者は「ガンダムの体験版かと思ったら実はデモデモだった」と驚いていました。デモデモでも結構遊べるものですね。

### TVパニック……一関店

場所:岩手県一関市大町
紹介者:小田島久志さん

一関駅から歩いて5分、走って3分の所にあるそうです。向かいにはダイエーもあって、遊ぶには困らない場所でしょう。

### ブルート……安城店

場所:愛知県安城市花ノ木町
紹介者:鈴木ひろしさん

安城市民会館の東に位置するこのお店は、夜10時まで営業しているとのことです。恥ずかしい人は、夜遅くにどうぞ。

### ヤマギワデパート……東京本店

場所:東京都千代田区外神田
紹介者:原園順一さん

秋葉原で唯一の投稿。秋葉原常連の人はもう知っていますよね。駅から歩いて2分程なので来たついでに体験して下さい。

### ギンセイ……甲府パセオ店

場所:山梨県甲府市丸の内
紹介者:矢菅信之さん

甲府駅南口から歩いて10分と少々遠めですが、市役所裏のパセオデパートにあるそうです。地元の良き情報収集場。

### 冬の号着々と準備中！

次回は冬休みにお届けする予定です。そこで、全国各地の遊べるデモデモの場所を募集します。お店の名前と簡単な地図を添えて右の住所まで送ってね。

あて先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク㈱ THE PLAYSTATION編集部「デモって！プレステあなたの街の遊べるデモデモ」係

攻略で行く、エンディングへの旅路

# Ending Express

今回の終着駅

SPACE GRIFFON VF-9

あらゆるゲームのエンディングを目指す、「エンディングエクスプレス」。ゴールを見失った迷える子羊達に、救いの道標を立てて、やさしく終着駅へ導いてさしあげます。目指すエンディングはもう目の前だ!!

## SPACE GRIFFON VF-9

メーカー/パンサーソフトウェア
価　　格/4,800円
発 売 日/1月27日発売
メモリーカード/×⑧B
対応周辺機器/なし
人　　数/1人

操作が難しいため難易度は高いが、それも含めて、RPGとしての出来はかなりの高水準。実は名作だったりする。

# VFグリフォンの操作を極めろ!!

## 自機の性能を理解しよう

このゲームは決して適当に操作をしていればクリアできるゲームではない。ほとんどのボタンを使うため、どうしても慣れないうちは混乱してしまう。つまり、このゲームの攻略に関しては自機の性能の理解と、操作体系の把握は必要不可欠だ。

### クルーズモード・移動用高速走行形態

主に移動時に使用。防御力と機動力が最も高い形態でもあり、そのスピードを生かした回り込み攻撃は、敵の攻撃をかすらせさえしないだろう。姿勢が低くなるので、柵に隠れての射撃も可能。欠点は弾数の少ないマウント装備の武器しか使用できなくなること。

### アサルトモード・突撃用高速機動形態

クルーズモードと比較すると、機動力と防御力が若干見劣りするが、その能力は高く、おそらく一番使用頻度が高い形態だろう。ビーム砲などのエネルギー供給タイプの武器は威力が落ちるが、両手の武器も使用可能で、その操作性の良さは重宝するに違いない。

### コンバットモード・戦闘用二足歩行形態

エネルギー供給タイプの武器の威力を最大限に発揮できる形態。逆に言うと、エネルギー供給タイプの武器を使用しない場合はなる必要がない。機動力と防御力は最も低いため、シールドの活用が不可欠になる。また、視点の高さを利用した戦闘も考えられる。

## 装備について把握しよう

エネルギーや弾薬などには限りがある。このゲームには無限に供給されるものは存在しない。しかも持ち歩ける武器の数には制限まである。敵と自分の状況を素早く判断して、正しい武器を選択するために、武器の性能と特徴を確実に把握しておこう。

### ビームタイプ

自機のエネルギーを消費して攻撃するタイプの武器。バランスがいい武器なので、これをメインとして使っていこう。バルカンと併用して使えば、エネルギーの消費量は特に問題ないだろう。ビーム砲は距離で威力が落ちるので注意。コンバットモードでの使用が理想。

### バルカンタイプ

バルカンは相手のレベルに関係なく連射が可能。攻撃力は低いが、弾数が多いのでバリバリ連射しよう。モードによる攻撃力の変化がないので、守備力の高いアサルトモードで使用すること。必然的にアサルトモードの特徴を生かした戦闘時に装備する武器となる。

### ロケットタイプ

誘導弾で威力も高いスグレものの武器。数もまあまあ出るので要所要所で効果的に使用していこう。モードによる使用制限と攻撃力の変化がないので、なるべくクルーズモードで使うようにしよう。照準の合わせにくい、浮遊タイプの敵などには迷わず使用すること。

# クリアのための戦闘テクニック

## ① 平行移動を駆使しろ!!

L1・R1ボタンを押しながらの平行移動は、自機を操作する上で最も基本となるテクニックだ。角を曲がるとき、扉を順番に開けるときなど、移動時にも応用が利く。敵と対峙しているときに、攻撃を平行移動で左右に避ける、広い場所で敵の側面に回り込む、など応用の幅は広い。まず最初に習得すべきテクニックであろう。

応用で、平行移動をしながら、上下の照準合わせをするなどの上級テクニックもある。

## ② 速攻でカタを付けろ!!

ふらふらと空中を漂うガードロボのブイ。誘導ロケットで最初に破壊するほうが賢明。

敵によっては、シールドによる防御や、相手の攻撃を避けることは考えず、最強の武器で一気に勝負をつけたほうが有効な場合がある。照準を合わせにくい浮遊タイプの敵や、複数の敵を相手にしなければならないときの1体目、武器のウエイト時間がかからない敵などはこの範疇に入る。ただし相手の攻撃力が弱いことが望ましい。

## ③ 地形を利用しろ!!

壁の左側が空いているときは、左手のシールドを武器に装備し直すと攻撃がしやすくなる。

廊下の角や、壁の切れ目は最大限に活用すること。平行移動で出入りを繰り返し、ノーダメージで敵を倒そう。条件がいい場所まで敵を誘導するテクニックもある。敵の奥にいいポジションがある場合もあるので、そういうときは敵を素通りして、その場所を確保しよう。高低差がある場所では、柵を利用することも可能だ。

## ④ 自機の性能を生かせ!!

動きの素早い敵にはシールドを効果的に使うと良い。素早い敵でも攻撃の瞬間は動きが止まるので、シールドをかざしながら動きを合わせてチャンスを待とう。狭い場所での戦闘も、シールドと武器を交互に装備しながらうまく戦うこと。クルーズモードの守備力の高さ、コンバットモードの攻撃力の高さもうまく活用しよう。

一定ダメージを与えれば終了するイベントバトルは守備力の高いクルーズモードで戦おう。

# システムを最大限活用する

## セーブ&ロード

このゲームはいつでもどこでもセーブ＆ロードが可能だ。しかも、同時に5カ所にセーブができる。こまめにセーブを繰り返し、ダメージを負いすぎたときは、迷わずやり直そう。1回の戦闘ごとにセーブをしてもいいくらいだ。

初心者は、一番最初の敵の直前でセーブをしておいて、操作の練習をするといいかも。

## ターミナルルーム

各層にあるターミナルルームには必ず立ち寄ろう。そこから敵のデータをもらうと、敵の守備力と攻撃力がわかるので、対策を立てやすくなり、残りHPも表示されるので、遠距離からの攻撃が命中しているかどうかが判断できるようになる。

寄らなくてもいいターミナルルームもいくつか存在するが、敵データのメリットは大きい。

## HELPルーム

ほとんどの層にはHELPルームという特別な部屋がある。ここでは手持ちのリペアユニットでフル回復できないときに限り、フル回復ができるだけの数のユニットをもらうことができる。それぞれ一度しか利用できないので、考えて利用しよう。

Rユニットが足りているときは、Pユニットが、両方あるときはPが1つもらえる。

GUARD ROBO BUOY
Height :2.71m
Weight :0.53t
Speed :34km/h
Attack CaPacity:550
Defense CaPacity:340
SPecial Function:Hovering System

守備力、攻撃力の他に、特殊能力も見ることができる。特に攻撃力の高い敵は要注意だ。

金属製のフタを持つガードアーム。守備力の高い敵は赤く表示される弱点をねらえ!

**LEVEL1**
**パスワード53260**

①の部屋でカードキーを入手したら、②の隔壁を開けて先に進もう。③の隔壁はまだ開けられないので無視すること。

中央のカーブの先で怪物と遭遇する。戦闘になるが一定のダメージを与えると逃げ出すので無理は禁物。

LEVEL１の敵を全滅させよう（以下パージ）。④の隔壁が開く。また、通信が入るので⑤へスマイリーを助けに行こう。

スマイリーを助けたら、エレベーター３を使って次の層へ。この層のHELPルームは使わないでとっておこう。

LEVEL 1

LEVEL 2

**LEVEL2南西エリア**
**パスワード11630**

②でマスターキーを入手、②の隔壁を開けよう。敵が多数出現するエリアは浮遊タイプの敵から１体ずつ撃破していこう。

③にいる敵を倒したら、残骸からNo.369センサーを入手。④の部屋でNo.369ディスクを入手。扉はマスターキーで。

⑤の位置で再び怪物と遭遇、イベントバトルに。その後、③の警備隊詰所でマリアと合流したら⑥の奥を探索しよう。

パージ完了後、ここには二度と来ないので、アイテムなどは全て取っておく。終わったら、第１層経由で７層へ向かう。

★＝敵　▲＝アイテム　Ⓗ＝ヘルプルーム

**LEVEL7**
**パスワード63340**

▽

データバンクへNo.369ディスクを届けに行く。この層は敵を全て倒す必要はない。経験値が欲しければ倒そう。次の層へ。

▽

**LEVEL4南エリア**
**パスワード21832**

▽

敵を倒しつつ①に向かおう。そこではマリアがバイオモンスターに捕らえられているので、それを倒してマリアを救出。

▽

②の部屋にある光学記録ディスクを入手し、③のメインターミナルで使用、データを入手。ターミナルルームも忘れずに。

▽

パージを完了させ、④のゲートを下ろしたら次の層へ。このエリアには２度と来ないので、アイテムなどは取っておくこと。

▽

**LEVEL5南エリア**
**パスワード77986**

▽

①の部屋でマリアに会い、②のライドハイトセンサーと③のピッチトリムコンペセイターを取り、マリアの元へ戻る。

▽

武器庫で④のテスラマネージャーを取り、マリアの元へ戻る。武器庫はこのエリアにいる限り何度でも利用できる。

▽

マリアを連れて武器庫に行ったら、⑤の部屋にあるパスワードが書いてある張り紙を入手しておこう。取らなくてもよい。

## LEVEL 7

## LEVEL 4

★=敵　▲=アイテム　Ⓗ=ヘルプルーム

ハンガールームに行き、入り口の所で敵を１体ずつ倒していこう。敵を全て倒したら、⑥でプラスチック爆弾を入手。

⑦、⑧、⑨にプラスチック爆弾を仕掛け、東工場区画を爆破する。工場区画内のアイテムは爆破前に取っておくこと。

パージを完了させ、エレベーター前に行くと敵が現れるが、逃げていれば仲間が倒してくれる。その後７層経由で９層へ。

**LEVEL9**
**パスワード95621**

まずターミナルルームで情報を受け取り、アイテムも取っておこう。HELPルームも使ってしまってかまわないだろう。

## LEVEL 5

## LEVEL 9

ムービングロードを渡ったところで現れる、北の坑道の光点に向かう。①の地点で落石があり戻れなくなってしまう。

９層は敵をパージする必要がない。経験値稼ぎに倒してもいいが、クルーズモードで敵の横を一気に素通りしても構わない。

②の地点でスマイリーと合流した後、イベントがあり、７層のデータバンクへ。そして、６層の南西エリアへ行くことに。

**LEVEL6南西エリア**
**パスワード30429**

まず①の倉庫区画からパージを始めよう。区画内の敵はうまく入り口におびき寄せて倒すと楽だ。中には強力な武器がある。

次は中央の貯蔵庫区画をパージしよう。②の位置でレーザーカッターを入手して、パージが完了したら、西の工場区画へ。

▽

工場区画のパージが済むと、③に敵が現れる。倒すと通信が入るので、エレベーター4を使って8層の北西エリアに行こう。

▽

第8層の①の地点でフランシスを救出しよう。アイテムを取り、HELPルームを回りつつエリアをパージ。再び6層へ。

▽

残る第二工場区画をパージする。④の地点でイベントバトルがあり、その後、グリフォンがパワーアップする。8層へ。

▽

**LEVEL8南東エリア**
**パスワード49887**

## LEVEL 6 南西エリア

## LEVEL 8

エリアのパージが完了すると、エマージェンシーが作動するので、②のガードロボコントロールシステムを破壊しに行こう。

▽

6体の敵が出現するうえ8門のビームがシステムを守っている。個別に倒してもいいが、システムを破壊すれば全て止まる。

▽

連絡が入ったら、配電室に寄った後③へ、ケーブルを取り、配電室でつないだら、エレベーター5で2層北東エリアへ。

▽

⑦でマグネットキーを入手して、メインターミナルと2つのターミナルにアクセスし、解凍用パスワードとデータを入手。

▽

パージしつつ西の区画に向かうと、途中で怪物に遭遇する。ある程度ダメージを与えると逃げ出すので追いかけよう。

★=敵　▲=アイテム　Ⓗ=ヘルプルーム

怪物を追いかけるとメイビル博士の研究室、⑧に着く。ここを出るときにカードキーを入手できる。⑨の隔壁を開けよう。

▽

コールドスリープルームでパスワードを入力し、メアリーを起こし、パージを完了させる。そしてエレベータ7で3層へ。

▽

**LEVEL3**
**パスワード14297**

▽

3層にはHELPルームが2つある。後1回来るので大事に。再び会う怪物を追い、エレベーター7で4層北西エリアへ。

▽

**LEVEL4北西・東エリア**
**パスワード21832**

▽

1～4ブロックを順番にパージしながら閉鎖していこう。アイテムは忘れずに取ること。⑤でフランシスと怪物に遭遇。

▽

逃げる怪物を追って、3層経由で4層東エリアへ。北西エリアのバイオモンスター隔離区画で端末へのアクセスを忘れずに。

▽

4層東エリアの⑥で怪物と戦闘。7に移動して怪物を倒したらパージをする。3層でHELPルームを使いきり、5層へ。

▽

**LEVEL5北エリア**
**パスワード77986**

▽

F-1からF-5までを順番にパージしつつ封鎖していく。壁をうまく利用して敵を倒していこう。アイテムは忘れずに。

▽

## LEVEL 7 北エリア

⑩の位置にいる怪物を倒して（イベント）、パージを続ける。完了すると⑪に敵が出現するので倒し、エレベーター7へ。

▼

エレベーターが6層の東エリアで止まるので、南西にあるエレベーターに向かう。パージの必要はない。2層北東エリアへ。

★=敵　▲=アイテム　Ⓗ=ヘルプルーム

## LEVEL 3

2層の北東エリアに着いたら⑧の研究室に向かおう。途中、戦闘とイベントバトルあり。その後エレベーター2で6層へ。

▼

**LEVEL6北エリア**
**パスワード30429**

▽

回避不可能の地雷源を通り、中央の6つの部屋へ。ここは敵を全滅させないと次の部屋に進めない。セーブを多用しよう。

▽

6つの部屋を抜けると怪物と戦闘。ある程度のダメージで逃げ出すので、コントロールルームへ、パージの必要は無い。

▽

コントロールルームで爆弾の設置場所を確認し、設置する。すると怪物の反応が現れるので、アイテムを取りつつ向かおう。

▽

怪物と遭遇後、2層北東エリア経由で1層へ。1層の③の隔壁を破り、アイテムを取ろう。HELPルームは残してるか？

▽

シャトルルームで最終ボスと遭遇。手に入れたばかりのメガレーザーを装備して、敵の脚元を狙って攻撃だ！

▽

エンディングへ

パージを漂う読者の吹きだまり

# 隅田川漂流倶楽部
SUMIDA RIVER DRIFTERS' CLUB

## 読者のタコ部屋

皆さん3たび、こんにちは。クーラーかけっぱなしで寝ていると、起きても疲れがとれないので参ります。隔週化&引っ越しのおかげでスケジュールが非常に厳しい今日この頃、某編集長（大王様よりさらに偉い人）は何か辛いことでもあるのか、最近毎日朝から顔を真っ赤にして酔っ払っています。

**「今回（8月号）の付録で『ときめきメモリアルポスター』を手にした時、ちょうどタイミングよく、彼女が帰ってきた。どうしてくれる」**
**（東京都・小杉敦史）**

▶大変失礼いたしました。その後、彼女様のご機嫌はいかがでしょうか。誤解が解ける事を心よりお祈り申し上げますが、もう手遅れだと思います。

**「アーク ザ ラッド**
**買って徹夜だ**
**ねむたいな」**
**（千葉県・栗山和晃）**

▶はじめが字余りなのが惜しい。

**「4万円で買ったプレステ**
**ちょっと今、損した気持ち」**
**（福岡県・角秀喜）**

▶今度は無韻律ってやつですか？ 私も山頭火は好きです。最近読者の中で詩人が増えました。次は谷川俊太郎あたりをお願いします。

**「月刊でよかったんですけど」**
**（和歌山県・川崎康宏）**

▶そんなこと言わないでください。隔週ペースになれば採用される確率も増えるでしょ？

**「ムームー」（福井県・坂口昌典）**

▶最近こういう投稿が日増しに増えています。隣で寝ているマニア系ライターさんも、事あるごとにムームー言ってうるさいです。

**「皆さんは、ガンダムをPLAYしてみてどうでしたか？ 僕はニュータイプなので、とても面白かったです。もちろん、ララァとの会話もしました。とても感動です」**
**（兵庫県・矢部章昌）**

▶編集部には、ランバ・ラルと会話していたやつもいました。

**「病気といえばこのゲーム『ツインビー対戦ぱずるだま』だぁ〜!! なんてったって"まどかちゃん"にLOVE。う〜ん「コーヒーいかが、ケーキは？ デザートは？ 焼きたてのクッキーよ♥ ね!! おいしかったでしょ？」う〜LOVE³ないすですね〜。私PS買ってゲーム買って脳みそくさりました。みんな気をつけてね♥ 『ありがと〜クッキーの神様〜♥』」**
**（静岡県・ミスターハニー）**

▶「ゲーム症候群」宛でしたが、そのあまりのパワーに、こちらでの採用とさせていただきました。ここまで〝真性〟になってしまうと「症候群」のコーナーでも扱いきれないってもんです。

**「ダビスタが好き」**
**（東京都・竹内渉）**

▶PSも競馬シミュレーションがだんだん増えてきました。ぱっと見ただけでも「サラブレッドブリーダーⅡ Plus」を皮切りに「ダービースタリオンPS」「優駿伝説（仮）」。そのほかにも「競馬最勝の法則'95」では編集部でも実際に的中しましたし、読者からも実際に勝ったという報告をいただいております。でももう競馬ゲームだけじゃつまらない。競輪やボートレース、行くとこまで行って闘犬ゲームなんてのはいかがでしょう？（でも闘犬って公営ギャンブルだっけ？）

**「PSのソフトをサターンに移植しないでください」**
**（新潟県・大熊仁）**

▶そんなわがままな事を言っちゃいけませんよ。やっぱり「ツインゴッデス」の素晴らしさをサターンユーザーにも分けてあげないと（笑）。

**「ぼくのクラスの次世代機所有率を調べたら、サターン10%に対してプレイステーション2%（つまりぼく1人）でした。どーしてくれるんですか」**

▶どーしてくれるんですか、って言われてもねぇ……。とりあえずPS啓蒙計画を実施してはいかがでしょう？ 「ツインゴッデス」の素晴らしさを説いて回るとか…。（なぜ「ツインゴッデス」にこだわる!?）

**「笑えるコーナーを作ってください」**
**（愛知県・野末真仁）**

▶隅田川漂流倶楽部は、笑えるコーナーを（一部）目指しています。笑える投稿を期待しています。もっと応援してくれ〜。

## 閑話休題 其の　by作山哲広

どちらかというと、俺はサターン派だったりする。しかし、実際遊ぶとなるとプレステの方が多い。やっぱり軽く遊べるタイトルが多いからだろうな。この前、山手線でプレステの広告見たけど、「いくぜ年内200タイトル」とか書いてあった。見た時思いましたね、200タイトルもつまんないゲームが出るんかと。そげに乱発されても買うほうは困るでしょ。んで、その200タイトルぜんぶ同じようなゲームだったらどうするね。まぁ、パチンコと麻雀はまだ増えそうだよな。あと多いのは、出しゃ売れると勘違いしてる3Dポリゴンシューティング。これはもう作らないでほしいよな。先考えると、スーファミの二の舞にならんようにね。サターンはサターンで、アクションモノが出てくれない。早くしないとユーザーは見切りつけるぞ。キリンさんよりゾウさんの方がもっと好きですパオーン！ て感じだ。

# ネータもの同志

**世間はもう夏休みなんですね。自由研究のつもりで暇な時に笑える投稿をしてくれい。たのむよジョニー。**

## おはがき解放区

**今回のテーマは**
**珍獣発見**

違う生き物同士を掛け合わせてまったく新しい珍獣を考えてしまおう、というのが今回のテーマ。やっぱり、ダジャレが多かったようですが……。

**エビ＋アンコウ　→エビアン**
（東京都・にっしー）

**人＋犬　→人面犬**
（岡山県・川村太郎）

**タマムシ＋カマキリ　→オカマ**
（神奈川県・渋谷亮太）

……珍獣か？

**鹿賀文史＋トナカイ　→水牛**
（千葉県・西村清二）

……「料理の鉄人」を掛け合わせるなっつーの。

**10月20日号のテーマは**
**将来の夢**

平凡な夢なんぞ聞きたくないぞ。変わった夢を求む。すでに実現したものでも可。

## 浜町広告センター

**ソフトの一面を鋭くえぐる、そんなコピーを紹介します。**

★君はJ.マイヨールになれるか　――アクアノートの休日
（高知県・むらさきうに）

▶ちなみにJ.マイヨール氏とは世界的に有名なダイバーです。

★なぜ夏なのにユキダルマ
――くるりんPA.／
（富山県・中村秀典）

★うなる豪速球、あわないカーソル――実況パワフルプロ野球'95開幕版
（兵庫県・ドラちゃん）

★ぬぉー、だけで発電する平八
――鉄拳
（群馬県・ぐりふぉん）

## 勝ち抜きPSマスコットキャラクター

**「クタラッキー」復活！しかし盗作か否かでぎりぎりまでもめました。**

Winner
兵庫県
しもん

VS

Loser
埼玉県
橋本一喜

石川県
洲船史広

## バカ周辺機器

今回は千葉県の学生、発明将軍アンソニーさんの「コンビ・コントローラー」をイチ押しとしましょう。でも首が痛くなりそうではあります。「友情」……は、うまれるかなあ……？

千葉県・発明将軍アンソニー

今回のイチ押し商品

こんなところ～投稿者左

PSのソフトって、傷つくと良くないので、あんまり乱暴なのはちょっと。今度は優しいのも送って下さい。

投稿者右

危ないなあ……友達に売ると、儲かったりするのかな……？こういう怪しげなものにはみんな注意しようね。

## こんなところに有名人

金子信夫
神奈川県・ハレハレ

あの赤ら顔がもう一度見たいものです。惜しい人を亡くしました。合掌。

スタン・ハンセン
長野県・鈴木剛

ウィー！

## あなたのお悩みチャッカリ解決

今回は編集部近所の下町に住む某OLTさんのお悩みです。

T「最近忙しすぎて家に帰っても掃除や洗濯をする暇がないんです。おかげでこのまえは、気がついたら布団にカビが生えてしまって寝られなくなってしまいました。こんな私はどうすればいいのでしょう」

回答者は、やはり同じように家に帰るのは週に2日という某誌編集部のIさんです。

Iさん「やっぱり机で寝ちゃだめ。寝袋できちんと横になって寝ないと」

いや、寝かたを伝授するんじゃなくてですね……。

Iさん「あと会社の近くに銭湯とコインランドリーを見つけておくこと。最悪、髪は洗面所で洗ってもいいけどね」

……要するに会社で暮らしなさい、ということですね。ありがとうございました。

## ゲーム症候群

**このコラムに載った症例はウソかマコトか……笑えれば何でも許す！**

【キリーク・ザ・ブラッド】
「これをやってからは常時緊張して、頭の中でピッピッと警戒音が流れます。角に近づくのが特に恐くて」
（奈良県・藤井大志）

▶さらにお腹が空いてくると、歩くのがだんだん遅くなってきたり、体が凍ったりしませんか。シールドの残量にも注意して歩かないと、命が危ないかも。

【ドラゴンボールZ】
「気合入れてプレイしていたら、いきなり体が黄色く輝きだした。まぶしくて夜も眠れない」
（北海道・小林滋和）

▶かめはめ波は出せるかな？　ちなみに編集部にはどどん波を出せる人がいます。ぜひ今度対決しましょう。

# イラストアミーゴ！（仮）

愛媛県・碧南市

ミュージカルスターを夢見るフェリシアも、腹が減っては戦はできぬ、ってね。

東京都・オーザン・のっく

「幻想水滸伝」のイラストっていうのも珍しい。こんな希少価値イラストも歓迎。

千葉県・陶山甲史

ようよう俺がベジータだ！　勝負してやるぜ！　髪の毛の量ならまけないよん！

東京都・いーぐる

妙になまめかしい唇。でもやっぱりフレンチキッスなら舌も描かなくちゃ!?

愛媛県・堀（もみあげ信者）直樹

やっぱ男はもみあげだよね。君は若いころのマーロン・ブランドを知っているかな？

## 7月28日号のお詫びと訂正

P83「花子さんがきた!!」の価格は4,980円です

P120 アンケートハガキの書き方の内容が実際のハガキと食い違っていました。読者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫び致します。

## 8月11日号のお詫びと訂正

P125「エースコンバット」自機を敵機カラーで使うコマンドに誤りがありました。正しくは"上下左右上下左右R1"です。

P130「ドラゴンボールZ」リクームとギニューの写真が入れ替わっていました。

P170「プレイステーション夏の体験フェア開催」の記事中で紹介した8月7日大阪のフェアは中止となりました。関係者各位にお詫びするとともに、ここに訂正いたします。

P63「KING'S FIELD」地下2階のマップで右図の★の場所にあるセーブポイントが抜けていました。

## お便りください

隅田川漂流倶楽部では、下記コーナーへの投稿をお待ちしています。

- ●読者のタコ部屋
- ●おはがき解放区
- ●浜町広告センター
- ●こんなところに有名人
- ●あなたのお悩みちゃっかり解決
- ●ゲーム症候群
- ●バカ周辺機器
- ●非公認PSマスコットキャラクター

●イラストアミーゴ（仮）

一枚のハガキにひとつのコーナーのみを書くこと。住所・氏名・年齢・職業・電話番号を必ず明記して下さい。

イラストは官製ハガキかまたは同サイズの紙に黒ペンを使用して描くこと。また弊社より9月末日創刊予定の『アーケードゲームマガジン』ではアーケードゲームに関するイラストを募集していますので、そちらへの投稿もよろしくお願い致します。

あて先

〒103　東京都中央区日本橋浜町3-27-6　平田ビル2F
ソフトバンク㈱　THE PLAYSTATION編集部
隅田川漂流倶楽部　各コーナー係

林家志弦

# どきどきプレイステーション学園

PRESENTS



登場人物

蘇尼井プレステ
主人公の高校生。ハーフらしい。

瀬賀貞 杏
プレステのライバルを自認。

シミュレーションRPG

# 藤丸地獄変

歴史の表舞台に現われた忍者たちが、戦国の世の制覇を目指す。隠れ里での育成シミュレーションと、戦闘マップでの戦術シミュレーションが見事に融合しており、プレイヤー次第で、個性的な忍者軍団を編成することも可能なのである。

■10月発売予定
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■5,800円

## 見よ！これが修行の成果だっ！

隠れ里の修行で各キャラが修得する技のほとんどは、戦闘マップ上の実戦において初めてその威力が発揮される。戦闘マップには、イベントの進行、戦闘によるキャラのレベルアップの他に、修得した技を試してみる、試験場としての楽しみもあるのだ。

おなじみ、主人公の煉鈁藤丸。はぐれ透破の忍者だ。

●修行

隠れ里で修行を繰り返すことで、様々な技を覚えてゆく。

●技を修得

朱雀の型を修行し、藤丸が専用技の鳳翼天昇を修得した。

●実戦！

修得した技の威力を実戦で確認。エフェクトも迫力満点。

## 戦闘アニメーション大公開！

バトルシーンは、状況に応じて表示方法が変わる。遠距離や集団への攻撃は、前号の記事にもあるように、マップ上でハデな効果によって表示される。そして、接近戦の場合は、画面が切り替わってアニメーションによるカッコいい戦闘シーンが見られるのである。

### 藤丸▶通常攻撃

主人公の動きは要チェック、ということで、通常の武器による攻撃シーン。まだ開発中の画面で、実際には中央左寄りに敵キャラがいる。

ずばっしゅっ

敵との間合いを素早くつめ、上段から刀を一気に振り下ろす。藤丸は、いかにも忍者剣法らしい攻撃方法が特徴だ。

### 風子▶鶴脚舞

鶴脚舞は風子の専用技。素早い動きで分身のように残像を出現させる。キレイな足がこれだけ並べば、敵が惑う気持ちも分かる。

葦駄天風子は14才。現代なら、セーラー服を着てお仕置きをしててもおかしくない、可憐な年頃なのだ。

きっく！

勢いに乗ったまま敵のふところに入り込み、思いっきり蹴りで攻撃する。動きというよりも、絵作りのていねいさに注目したい場面。着物のスソが短いぞ、とか思うと、ちょっと蹴られてみたくなるような技でもある。

## 全国の忍犬ファン、お待たせ！鳶丸登場！

忍犬とは、高度な訓練によって忍術を仕込まれた犬だ。鳶丸は、群狼のリーダーを務めるナゾの忍犬。敵として登場するが、仲間になる可能性もある。忍犬はカッコいいし他にもヒミツがあるので、できれば仲間にして育成しよう！

### 鳶丸▶風犬突

空中に飛び上がってぐるぐると回転しつつ、敵に迫って攻撃する。さすが忍犬、と言える技。

鳶丸之図

多くのナゾに包まれている忍犬の鳶丸は、狼の群れを率いて、藤丸たちに襲いかかる。

SCEより／今回登場した忍犬「鳶丸」。カッコイイでしょう。なんと交配して増やすことができるというウワサ。さすが忍犬。イイかんじね。（ステハニー☆林）

野球

# 燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER

すでに多くの野球ファンの注目を集めている本格派野球ゲーム"燃えプロ'95"。今回は、PS版だからこそ実現した美麗かつスムーズな選手の動作を中心に、編集部が入手した全ての情報を惜しむことなく公開しよう!

■9月29日発売予定
■ジャレコ
■5,800円

## 徐々に姿を見せ始めた新世代の野球ゲーム!

"燃えプロ"といえば、再三誌面でも伝えてきたように、野球ゲームの革命児的存在であった。斬新なアイディアの導入、リアルな選手やボールの動きと、シリーズ最新作が登場するたびに、野球ファンを"燃やして"いたのだ。

そしてついに今、その"燃えプロ"最新作がPSで登場。PSの性能を惜しみなくフルに活用して、元祖本格派の実力を発揮! より忠実に、さらにリアルになって帰ってきた野球ファン注目のゲームである。

本格派だから、全球団全選手は、当然実名登録。しかも実況やアンパイアの声にも、実在のプロを起用するなど、"燃えプロ"らしい徹底したリアルさの追求がみられる。

### 声のプロが試合を盛り上げる!

**平光清氏**(アンパイアの声)

「ストライ～ク!」や「ボ～ル!」など、試合中のアンパイアの声は、前セントラルリーグ審判部副部長の平光清氏が担当している。

**深沢弘氏**(実況アナウンス)

ゲーム中の実況には、ナイター中継でお馴染みのニッポン放送専属アナウンサー深沢弘氏を起用。試合開始から終了まで、本物の実況が球場に響き渡る。

## 多彩なゲームモードでますます夢が広がる!

実際の野球とは違う、ゲームならではの特典といえば、やはり様々な遊び方、楽しみ方ができるということ。この"燃えプロ'95"は、公式戦モードやオープン戦モードなど計5種類のゲームモードで構成されている。実際にはなかなか実現しない夢の対決や、君だけのオリジナル球団を作ったりと、存分に野球が楽しめるぞ。

ベースボールマガジン社の協力による全選手の最新データ搭載。

公式戦モードでは、各部門別に最優秀選手ベスト10が選ばれる。

オリジナル選手を作ることが可能。さらに各能力データを自分で設定することもできる。

オリジナル選手の名前には、カタカナや平仮名はもちろん、漢字を使用することもできる。

# 野球ファン納得のスムーズな動作に注目！

## まさに芸術の域に達する美しさ！

CGレンダリングで作成された質感のある選手が、細かく滑らかでリアルに動く……これぞ〝燃えプロ'95〞の大きな特徴ともいえよう。試合中に、ごく当たり前のように行われるバッティング、ピッチングもご覧の通り、文句ナシの完成度。このようなリアルなデジタルアニメーションが、より本格的で、より〝燃える〞試合を生み出すことは間違いナシである。

画面を2分割した対戦視点では、画面内に一度に表示される選手の数は多くなる。しかし、動作が重くなったり、グラフィックがチラつくなどの欠点は、一切見られないのだ。

BATTING

PITCHING

### バッティング後の切り替え

選手の動作だけでなく、画面切り替えも実に滑らか。右の連続写真を見てもらえば分かると思うが、バッティング後はボールの動きに合わせて、画面がスクロールしていく。

## クローズアップによる演出で興奮度100%！

ファインプレイやクロスプレイといった迫力のある場面を、リアルな動きでよりダイナミックに映し出すクローズアップ画面。これもこの〝燃えプロ'95〞の注目すべきポイントの1つで、美麗なグラフィックかつ迫力のある画面は、より一層試合を盛り上げてくれるハズ。もちろん、ピッチングやバッティング時同様、動きは驚くほど滑らか。今回も前号に引き続き連続写真でその一部を紹介するが、この興奮＆感動は、ぜひとも自分自身の目で確かめてもらいたい。

パターン数は実に豊富で、様々なシチュエーションのものが用意されている。

### ダイビングキャッチ

守備位置手前に落ちるボール目掛けて飛び込む選手。実際の野球でもあまり拝見することができないほど、豪快なダイビングキャッチである。うまくキャッチできたかどうかは、この時点では判断することはできないが、たとえ落球していても、こういった「やる気」のあるプレイが、チーム全体を引き締めるものだ。

### ヘッドスライディング

進塁時、あるいは盗塁時などに見られるクロスプレイ。その中でも最も豪快(？)なヘッドスライディングのクローズアップ画面が、この連続写真。ただし、この画面になったからといって、必ずしも「セーフ」とは限らず、当然「アウト」の場合もある。判定が表示されるまでの間に漂う緊張感は、まさに実際の野球そのものだ。

ジャレコより／CD-ROM→大容量→データベース→ベースボールカード→ベースボールマガジン社協力→見えない所のリアルさをアップ→聞こえる所の以下同文→声もプロ→さすがCD-ROM→元に戻る。（森田）

3Dシューティング

# ツァイトガイスト

SFファン待望の3Dポリゴンシューティングの続報だ。今回のプレビューでは、自機に装備されたメインウエポン、ロックオンレーザーの有効な使い方を解説。さらに、明かされていなかったステージ3以降のステージ構成を紹介する。

■8月25日発売予定
■タイトー
■6,800円

## 独特なロックオンシステムを詳しく解説

自機にはノーマルショットとロックオンレーザーの2つの武器が装備されている。ノーマルショットは無制限に連射できるが、威力が弱い。そこでおもに使うことになるのがロックオンレーザー。照準を合わせた敵を自動追尾して撃ち落とすスグレモノの武器なのだ。

6機までロックオン可能

機首の前方に映るカーソルを敵に重ねると、自動的にロックオン。レーザー発射で一挙に撃墜だ。

### 連続攻撃時の得点

ロックオンレーザーは、敵を6機まで連続してロックオンすることが可能。同時に撃墜した敵の数が増えると、ステージボーナス得点が加算される。敵の編隊攻撃は6機単位で出現することが多いので、まとめて面倒をみてやろう。

1機で100点、6機まとめて落とすと点数が倍々に増えて3200点のボーナスを得られる。

### レーザーのエネルギー

強力かつ爽快なロックオンレーザーにも弱点がある。それは連射が効かないこと。レーザーエネルギーがない限り、連続ロックオンしても発射されないのだ。6機連続で撃ち落とすと、エネルギーはほぼゼロになってしまう。このエネルギーは時間の経過とともに自然回復するが、乱射は禁物である。

6発同時にレーザーを発射すると、レーザーのエネルギーはほとんど底をついてしまう。

ボスなどには何回でもロックオンできるが、レーザーはエネルギーがある分だけしか撃てない。

### これまでの作戦をふり返る

自機コレオプテールは、武闘派の宗教勢力、トーテンクロイツを打ち倒すべく、木星付近から小惑星帯に向かって飛行。そしてついに火星上空に到着した、というのが前回紹介したステージ3までのストーリー。

**SCENE1 Stage1・2**

木星から火星にかけて広がる小惑星帯。小惑星の表面にもトーテンクロイツは本拠地を構えていた。コレオプテールは飛来する小惑星に悩まされながらも、ボスの激しい攻撃に耐え、勝利を勝ち取った。

**SCENE2 Stage3**

暗黒の宇宙に浮かぶ青い地球を見ながら、火星軌道上で遭遇した敵軍と対決。画面いっぱいに敵軍・友軍が入り乱れての大空中戦だ。敵の戦艦が発射するホーミングミサイルを避け、砲台を破壊せよ。

STAGE 1
STAGE 2
STAGE 3
SUN
VENUS
MERCURY
EARTH
MARS
ASTEROID
JUPITER

# さらなる戦いの舞台へ飛び立て！

全体の構成をおさらいしておこう。このゲームは4つのシーンで構成される。1つのシーンが前半、後半の2つのステージからなっているので、合計で8ステージ。1つのシーンの最後には、それぞれボスが待ち受ける。ステージをクリアするごとに、ロックオンレーザーの撃墜数や、残りシールドに応じたボーナス得点が加算されて、シールドは完全に回復する。

さて、前回はステージ3までを紹介したので、気になる続きのステージのハイライトを、一気にラスト直前まで見せてしまおう。

地球連合政府が派遣した宇宙戦闘機コレオプテールは、火星を抜け、いよいよ地球の上空にいたる。そして、最後の戦いの舞台である要塞の内部に突入するのだ。

## SCENE2 Stage4 巨大戦艦内部

ステージ4の舞台は、火星圏内に待機する巨大な戦艦だ。コレオプテールは艦隊の中を抜け、ボスが待つ戦艦の中心部へ潜入する。

ボスは、戦艦内部のダクトにすえつけられた4本足のロボット。すだれ状のレーザーとホーミングミサイルを同時に撃ってくる。狭い通路での戦いは苦戦必至だ。

戦艦底部の銃座を破壊しながら進んでいく。

黄色く細いレーザーで激しく攻撃するボス。このレーザーは上下に移動して回避する。

ホーミングミサイルはよけることが非常に困難。ローリング中の無敵時間を活用せよ。

ローリングを駆使せよ

## SCENE3 Stage5 地球上空

地球上の特徴は雲があること。雲のまにまに現れる敵を正確に捕捉することが大事だ。

火星を離れ、地球に到達。トーテンクロイツ軍は地球上空にも基地を設置し、制空権を握っていた。このステージには、これといった強敵はいないが、ルートが雲の中であることが多いので、突然敵が視界に現れる場合がある。また、狭いすき間を飛ぶ場所があるので、テクニックも重要になってくる。

空中に浮かんだ基地表面に配置されているミサイルポッドや高射砲をつぶしていこう。

狭い場所が多いのだが、建造物は破壊できる場合がある。ノーマルショットを連射！

## SCENE3 Stage6 地球表面

コレオプテールは高度を下げ、緑が美しい地球表面にはびこる敵軍にアタックをかける。このステージでも、やはり基地の中を飛び回ることになるので、壁や柱にぶつからないようにしなくてはならない。丘の間に建てられた基地を抜けると、シーン3を締めくくるボスが登場。ハチのような形状をしたこのボスは、レーザーと、至近距離でミサイルを切り離す小さな分身ハチで激しい攻撃をしてくる。

6角形のミサイルポッドは耐久力があるので、ロックオンレーザーを数発叩き込まないと破壊できないのだ。

ハチ型ロボットがこのシーンのボス。外見はあまり強そうではないが、攻撃が熾烈を極めるうえに、耐久力も高い、たいへんな強敵なのである。

つぎつぎに産み落とす（？）子ハチを1匹ずつロックオンして、すかさずレーザーで落とす。過度の連続ロックオンは危険だ。

子ハチをロックオン

## SCENE4 Stage7 要塞表面

再び宇宙空間にワープしたコレオプテールは、いよいよ最終目的地である敵の要塞をコクピットに映し出した。さすがにここまでくると敵の攻撃も生半可なものではない。1番の困難は、次々にシャッターが閉まっていく通路だろう。機首を左右に振って、ローリングしながらすきまを抜けるのだ。

敵の要塞の表面は、林立する建造物で非常に操縦しにくい。ノーマルショットで施設を破壊できる。

上下にある程度自由に飛行できるので、建造物は飛び越えるだけではなく、下をくぐることも考えよう。

こんなに狭い場所にも小型戦艦が入り込んで攻撃を仕掛けてくる。この戦艦はホーミングミサイルが武器。全編にいえることだが、ホーミングミサイルは要注意だ。

シャッターが閉まっていく。シャッターに触れたら当然ダメージ。機体を傾けろ。

タイトーより／フルポリゴンで展開する3Dシューティングで爽快感を味わって下さい。変化に富んだステージと敵キャラ、演出CGも魅力たっぷりなので、ぜひ楽しんで下さい。（荒田）

デジタルアニメーション

# 宝魔ハンターライム Special Collection Vol.2

前作で４つの宝玉を取り戻したライムたち。しかし、妖怪の騒ぎはまだまだ収まらない。今回はファミレスあり、コミケあり、さらに涙ありと、今まで以上にライムの世界が広がっていく。ライムの涙するシーンはファンでなくても必見！

■９月15日発売
■アスミック
■4,900円

## さらなる騒ぎをおこしに、ライムたちが帰ってきた！

### 今回のテーマは涙？

その独特の絵柄と、ノリのいいテンポで話が展開するのがウリのライムシリーズ。今回も前作同様４話分入っている。特に注目すべきは第３話。これがPS版オリジナルストーリーなのだが、前作ではオープニングソングのみで参加していた、かないみかさんがユーザーの熱い要望に応えて妖怪「ドール」役で出演することとなった。まさにファンにとっては嬉しい限りだ。彼女の扮する「ドール」の一言一言は、きっとファンの心にしみこむに違いない。

また、アニメーションも前回から格段にパワーアップされ、とてもよく動くようになった。いたるところにムービーが挿入されているので、見ていても非常に楽しい。今回の作品への力の入れようがうかがえる。

他にも、オープニングの後とエンディングの後、そして話の真ん中で新しくCMが挿入された。どれもこれも実際にありそうなものなので、初めて見たときは本物だと思ってしまう？　ここまでくればもうバーチャルTVアニメ。

コミケ会場で変身して妖怪を待つライム。このコスプレに見覚えのある人はかなりの通？

### "2"になってゲームの流れもよりTVアニメライクに！

今回からオープニング、エンディングだけでなく、途中にアイキャッチとCM、そして予告まで入ることとなった。まさしく30分のアニメ番組を丸々見ているのと同じ構成になったことになる。また、声優が不明だったココナも、かないみかさんが担当。これでもう、CMはとばせない!?

オープニング → CM → タイトル・前編 → アイキャッチ → CM → アイキャッチ・後編 → エンディング → CM・予告

オープニング：前回と同じく、かないみかさんの歌うオープニングから始まる。もうすでに覚えてしまった人も多いのではないかな？

CM：最初に入るCMは、ココナのミラクルステッキ。バースの妹ココナが主演している。変身シーンがあるので、これは見逃せない。

タイトル・前編：各話のタイトルが入り、その後に話の前編が始まる。どの話も前回より解きやすくなっているので、イライラすることが少ない。

アイキャッチ：前編が終わると、30分アニメと同じくアイキャッチが入る。３等身のかわいいキャラたちが総登場する。

CM：そして２度目のCMが入る。今回のはデラックスろうそくんとデラックスちゅーしゃきんぐ。転がる様が愛嬌があってなかなかおかしい。

アイキャッチ・後編：アイキャッチの後に後編が始まる。今回からセリフも２度目以降はキャンセルができるので、スムーズに話を進められる。

エンディング：話が終わるとエンディングに。事件解決後のライムとバースの後ろ姿がとてもさわやか。ほっとするひとときだ。

CM・予告：最後にCMと次回予告が入る。CMは宝魔ハンターライムソーセージ。いかにもお店で売っていそうな商品だ。予告もなかなかの出来。

# 第5話から第8話まで、ダイジェスト紹介!!

## 第5話 夢をかなえて！ 妖怪おくてぱす!!

おくてぱす（声：岩永哲哉）

久しぶりの休日。ライムとバースがくつろいでいると、みづきが遊びにきた。話を聞くと、近くにファミレスができたので一緒に行こうと誘われる。そこで3人で行くと、ファミレスの制服を着た男の（！）店長が現れる。バースが理由を聞くと、ウェイトレスたちが「誰もいないはずの所から声が聞こえて……」と言って気味悪がって辞めていくという。妖怪の仕業と感じたライムたちは、早速調査を開始する。お店でアルバイトとして働くライムとみづき。そのとき、みづきのお尻を触る何者かの手が！　正体は友達のほしい妖怪「おくてぱす」だった。みづきに一目惚れした妖怪は早速デートを申し込むが……。

## 第6話 妖怪かみふくろうの魔手！ コスプレ少女を救え！

かみふくろう
（声：千葉繁）

「今度の休みはコミケに行くの。」そう言うみづきに誘われ、興味津々でコミケに行くライムとバース。しかし、着いた先は人々が様々なキャラクターの格好をして本を売っている、不思議な会場だった。突然、セーラー服姿の少女に声をかけられ振り向く2人。みづきもTVキャラクターの格好をして本を売っていた。その会場の外で響きわたる悲鳴。あわてて外に出てみると、コスチュームをはぎ取られ泣きそうになっている少女がいた。話を聞くと、小さな物体に服を持っていかれたという。これはと思い、すかさず変身するライム。しかし、妖怪の出現する気配はまったくない。その時第二の被害者が……。

## 第7話 悲しみの妖怪ドール

ドール（声：かないみか）

近所のデパートで、夜になると女の人の声が聞こえるという噂を聞きつけたライム。そこで早速、デパートに乗り込み夜を待って調査をすると、マネキン人形置き場から泣き声が聞こえる。そっと覗いてみると、泣き声の正体は1体の美しいマネキン人形「妖怪ドール」だった。不思議に思ったバースが悩みを聞くと、1日中ひとりぼっちで寂しかったため、夜な夜な泣いていたという。そんなドールに「俺が一緒にいてあげるよ。」と優しく声をかけるバース。それを聞いて子供のようにはしゃぐドール。次の日からバースとドールのささやかな幸せの日々が始まった。しかし、それは長くは続かなかった。

## 第8話 死闘！ バース対ペガサス

ペガサス（声：小杉十郎太）

「天気のいいこんな日は、プールに行こう！」そう言ってプールにきた3人。ところが空中に浮いている不思議なまんぼうを見た途端、眠気に襲われ寝てしまう。バースが気がつくと、プールにきていた人全員が眠っていて、ライムだけがいないことに気づく。胸騒ぎを感じて外に出ると、そこには魔族のものしか読み書きできない方法で書かれた伝言が残されていた。それには「ライムを預かった。返してほしければ探しに来い。」と記してあった。怒り心頭のバース。そのライムをさらった張本人は、バースに倒されたはずのペガサスだった。バースを倒そうとするペガサス。果たして勝機はバースにあるのか？

アスミックより／「真夏のライム祭り」にたくさんのご応募ありがとうございました。予想を遥かに上回るハガキの山にビックリ！はずれてしまった方ゴメンナサイ▼再び、予約特典ポスター付です。（細谷）

アドベンチャー

# トワイライトシンドローム

残念ながら少々発売が延びてしまったものの、ホラーは別に夏に限ったものではない。本当の恐怖は季節を問わずに我々の心を震え上がらせる。その意味で、このソフトはいままでになくプレイヤーを選ぶかも。本気で怖いです、はい。

■年末発売予定
■ヒューマン
■5,800円(予価)

## ホラーはいかがですか？

毎年、夏が近づくとテレビなどで恐怖特集が増えてくる。ところが、今年の夏はそれにも増してホラーものが多い。それらの真打ちとでも言うべき本格派ホラーアドベンチャー「トワイライトシンドローム」が年末に発売される。主人公は普通の女の子３人組。プレイヤーは、３人のうちの「ユカリ」となって、学校にまつわる怖いウワサの真相を探るため真夜中の学校や公園を探索する。ここまでは普通のアドベンチャーと同じだが、このゲームはストーリーをただクリアするだけではない。ゲーム画面の上に設定されたメーター（フライトレベル）が、上がり過ぎないよう気を配りながらストーリーを進めていくのが特徴だ。

このフライトレベルとは、恐怖を感じると上がるメーターで、極端に恐怖を感じると振り切ってしまいゲームオーバーとなる。ストーリーの真相とフライトレベルの伸びは、密接な関係があるので注意しながらプレイしよう。

真夜中の学校は、昼間とは対照的に何か不気味なものを感じる。その謎を探るのが一つのテーマだ。

選択肢は２から３個あって、選んだものによってはストーリーに変化をもたらす。

探索はくまなく行おう。探しモレがあると、なかなかウワサの真相がつかめない。

### 探索のチェックポイントとは

まず学校の中でいえば、教室やトイレ、階段、マドなどがチェックポイントとして挙げられる。チェックする場合、例え面倒であってもあたりはくまなく探そう。もしかすると、そこに重要なヒントがあるかもしれない。急がば回れということ！

## トワイライトシンドロームならではのシステム

### ■３Ｄ音響システム

音が３次元的に聞こえるシステムで、従来の音響システムではできなかった臨場感あふれるサウンドが体験できる。また、ヘッドホンを使えばさらに効果も倍増。真夜中に一人で、部屋を暗くしてプレイすると最高の恐怖が味わえるはず！

### ■移動範囲を表示

ポリゴン表示の矢印。画面の手前に階段や教室など入れるところがあることを示している。

### ■フライトレベルがあがると

恐怖を感じるにつれ赤いバーが延びる。このメーターが真っ赤になった時、ゲームオーバーとなる。

**ユカリ**
３人の中ではリーダー的な存在だが、内心では怖がり。普段はクール。

**チサト**
よく喋るユカリやミカと比べ、無口でもの静か。舵取り役でもある。

**ミカ**
とことん快楽主義。好奇心が旺盛で、ウワサにはとくに敏感。

# こわーい話の第1話を一部紹介!!

## 1 生物室からスタート

第１話のスタートは、ユカリ、チサト、ミカの３人が生物室に集合するところから。まず、ユカリたちはウワサの真相でもある３階のトイレをめざす。ところが、生物室を出てすぐの階段に行ってみると、階段の前には机が高く積まれ、封鎖されていた。やむなく、３人は遠回りすることになり、廊下の奥にあるもう一つの階段へと向かうのだった。

そこへ行く途中、ユカリはミカからあるウワサを聞くことになる。そのウワサとは、真夜中トイレに現れる女の子に会うと願い事がかなう、というもの。そして、今回の目的はその女の子に会うことだということを初めて知るユカリだった。が、とくに驚くわけでもなく、何となく半信半疑のまま奥の階段に到達する。

誰もいない夜の生物室は不気味な感じ。

## 2 各階をくまなく探索!

この階段は直接３階に通じる階段で、あっけなく３階に着いてしまう。すぐ左に何やら教室が３つ。とりあえず、階段に近い教室の中に入ってみる。その教室は、なんとミカの憧れの三浦先輩のクラスだった。意気揚々と教室を探索するミカ。しかし、この教室にはとくに変わったところはない。３人はあきらめて廊下へ。次に隣の教室も探索するが、やはりここも普通の教室のようだった。

おかっぱ頭の女の子、というのがいかにもだ。

男子トイレに入ったら冷やかされてしまった。

## 3 3階の教室には……。

３階で一番左、最後の教室を探索。この教室も別段変わったところはない。

ただ、ミカには一つだけ気になるところがあった。それは、ある机の上に載っているチューリップの筆箱だ。ミカはこの筆箱に妙な違和感を覚えるらしい。だがこの教室では、その筆箱の他には何の発見もできなかった。

夜中の教室でちょっとだけ覗き見気分。

## 4 問題の3階のトイレ

いよいよ、封鎖されたトイレの前で女の子を召喚する儀式を行う。扉の前で３回まわって３回ノックするというもの。しかし反応は全くない。あきらめかけた時、チサトが口を開いた。別の方法によると、３回ノックのあと呪文を唱えるという。早速挑戦してみるが結果は……。結局３人は引き返すことに。緊張が緩んだせいかユカリはトイレに行きたくなる。だが、そこでユカリは……？

左のシーンは果たして……？　この先、ユカリたちは何を見ることになるのか。……ストーリーはまだまだ続く。

ヒューマンより／今回紹介したストーリーは、まだまだ序の口です。本当に怖いゲームを体験したい人は、ぜひ、この作品を体験してみて下さい。（心臓の弱い方は気を付けてプレイして下さい。）

## プレイ次第でストーリーの長さも変化する!?

このゲームの場合、フライトレベルというものがストーリーの長さに関係してくる。プレイヤー「ユカリ」のフライトレベルが上がれば、必然的にゲームオーバーになりやすく、逆にレベルを抑えれば、ストーリーの真相に近づける可能性が高い。今回紹介してきた第１話でも、フライトレベルの増減によって異なった展開が待ち受けている。

楽しむコツとしては、「フライトレベルの上がらない選択肢をうまく選ぶ」「探索の順序なども考慮する」などが挙げられる。この点に注意すればストーリーの奥深くまでタップリと堪能できるはずだ。

フライトレベルには常に気を配り、選択肢は慎重に選んでストーリーを進めよう！

## さらに恐怖体験をしたい人に

「トワイライトシンドローム」は、ゲームを軸にしつつ、さまざまなジャンルで展開されている。

声優の井上喜久子さん（写真）をパーソナリティーに迎え、毎週金曜の深夜26：30から文化放送でオンエアされているラジオ番組『トワイライトシンドローム』の方もなかなか好評を得ている。

おもな内容は、井上喜久子さんのトークと、恐怖ラジオドラマ。井上喜久子ファンはもちろんのこと、ホラーファンにもお勧め。蒸し暑い夏を乗りきるためにも、このラジオを聞いてヒンヤリしよう。「まだ聞いたことない！」という人は、今週の金曜からでも遅くない。さっそく聞いてみよう。

また、ラジオやゲーム以外のジャンルでも、７月にはコミック、８月にはドラマCD、そしてVシネマなど、各メディアで展開予定。これらのすべてをチェックすると何かスゴイ謎が隠されているかもよ……。

画面写真はすべて開発中のものです。

バンプレストより／フルCGで創られた異世界の美しさは必見です。見たこともない土器の世界の旅行を心ゆくまで楽しんでください。また重厚で迫力のある音楽は聞き入ること間違いなしです。（森定）

フルCG異世界紀行

# 土器王紀（どきおうき）

グラフィック関係はすべて完了。残るは細かい調整と、多少のバグチェックを残すのみとなったこの「土器王紀」。しかし、そのゲーム内容はまだまだ不明な点が多い。そこで今回はシステムとそのバックグラウンドを解説していく。

■今秋発売予定
■バンプレスト
■価格未定

## 飛び出す絵本のような謎に満ちた仮想世界を旅行する。

エスパッシ……。果てしなく広がる空の世界。それがこの「土器王紀」の世界の総称だ。このエスパッシをプレイヤーは歩いて旅していく。このエスパッシはセレブロとアルシラという２つの島から成り立っている。まずはこの２つの島を説明しよう。

セレブロはエスパッシの中枢を担う場所である。空中庭園、故・土器王の王宮、そして地下のライブラリーなど、この世界の成り立ち、構造がわかるものがたくさんある。特に地下ライブラリーに安置されている無数のデータ壺には、無数の宇宙の情報が蓄えられていると言われている。この世界をより詳しく知りたかったら、まずは地下ライブラリーへGOだ!

次に控えるアルシラは、土器人の故郷とも言える居住区。ここでは絶え間なくろくろの音が聞こえるだろう。なぜならここアルシラ平原で、土器人達は、新たな土器人のための体となる土器を焼き続けているからだ。ここではいろいろな土器人と出会い、友好を深めることになるだろう。

この２つの島を舞台に、「土器王紀」の旅は始まる。基本的にプレイヤーが向けるのは４方向で、一歩進むごとに風景が切り変わっていくというシステムだ。つまり360度どこでも振り向き、歩いて行けるわけではないということ。しかし、その切り替えスピードは、まさしく歩行感覚を実現している。〝散歩する〟もしくは〝風景〟を楽しむという感覚を重要視するためには、この方法がベストであろう。ケマポンをガイドに、この旅を楽しんでいただきたい。

### この線画が…

CGデザインの制作過程は、先月号のインタビュー記事で紹介したように、まずは海亀事務所の林氏から上がってくるラフデザインを、このようなシンプルな線画に起こすところから始まる。この絵はアルシラ島の俯瞰図。ゲーム中に出てくることはないが、まずはこういった全体を構築することで、細かい部分での不自然さをなくしていく。

### こんなCGになる!

線画に色をつけて、基本となる色を決める。これを元に、さらに旅人の視点でいろんな方向の絵を描いていく。この土地を旅したならば、この全体図とまったく同じなことに気づくだろう。それだけ精度が高いということだ。

## エスパッシ観光ガイド・ケマポンからの伝言

ぼくエスパッシの現地ガイド、ケマポンですポン。今、エスパッシでは秋からのツアー開始に向けての準備で大忙しですポン。皆さんに楽しい旅を楽しんでいただこうと、各名所ともに最終調整中ですポン。さて、今回はぼくの他に現地で皆さんのお世話をさせていただく現地スタッフ達の集合写真をお届けしますポン。全体の左側がセレブロの仲間達、右側の集合写真がアルシラの仲間達。それぞれのスタッフの名前は旅行中にぼくから紹介させていただくとして、まずはお見知りおきをポン。それでは、現地で皆さんとお会いできる日をスタッフ一同楽しみにしておりま～すポン!

「土器王紀」が外だけの観光だと思っていたら大間違い。これまで写真は公開されていないが、建物の内部へも入ることができるのだ。外の映像はあくまで美しく、中の映像は神秘的で、歴史の重みを感じさせてくれるだろう。徐々に、土器王紀の世界に魅了されるはずだ。旅立ちの日は、もうすぐそこに！

## 旅を楽しむために必要なことは……

この旅の目的は、この世界を歩き回って観光することだ。その場面場面でいろいろな人に出会い、そしてモノに触れることになる。想像もつかなかったこの世界の姿が、徐々に見えてくるはずだ。しかし、そういったいわゆるイベントをこなすことは、この旅を終えるうえで必要なことではない。例えば、プレイヤーは旅の途中で土器王という、古代の王の復活に立ち会うが、これは『観光地でのお祭り』を見物するようなものなのだ。

とは言っても、この世界を知ること、そして世界の秘密を知ることは、旅を楽しむためには大切なこと。実際にどこかを旅行するときに、その土地の人々にじかに触れ、交流を深めることで、旅の楽しみは倍化する。そんな遊びかたをこの「土器王紀」で試してみるのが旅上手であろう。

光栄より／12年の歴史を誇る「信長」シリーズですが、昨今のハードの急速な機能向上は、「信長」の新たな魅力を数多く引き出しています。ポリゴンしかり。実写取り込みしかり。永遠に続く「信長」の今を、ぜひ体験してください。（高津）

歴史シミュレーションゲーム

# 信長の野望　覇王伝

戦国の世を確かに制覇しようとしていた覇王・織田信長の生涯と、当時の卓越した群雄達の生きざまを描く、戦略シミュレーション。これほどまでに才能溢れた漢が輩出し続けた時代を、共に生きることができたらどんなに面白いだろうか。

■9月15日発売予定
■光栄
■6,800円

## 恐るべしポリゴン信長。これが32bitパワー！

室町幕府が有名無実と化した1500年代中盤、地方の豪族が次々と台頭し始めた。これが戦国時代。この時代に生きた才気溢れる男達の夢をのせ、全国統一を目指すのが、この「信長の野望」シリーズ共通の目的。プレイヤーは戦国の覇王・信長となるもよし、非運の大名に扮するもよし。配下の武将を上手に使い、内政・外交・軍事の戦略を推し進める。国力が増強したら、歴史に名を刻むような戦いに身を委ね、他国（城）を攻略していく。

このゲームは、これまでの信長シリーズをプレイしている人には、非常に洗練されたイメージを抱かせるし、初めてプレイする人にもわかりやすいシステムになっている。たぶん単純に「信長」と聞いただけでは、普通のユーザーなら敬遠するだろう。そういった点を考慮し、プレイアビリティを向上させたのが覇王伝なのだ。

特に、32ビット機用に移植された今作は、思考スピード、ビジュアル面など、パソコンユーザーが泣いて喜ぶ高機能が満載となっている。確かに光栄の信長最新シリーズは天翔記であるが、初心者ユーザーに評判のいい、この覇王伝を持ってきたのは正解。イラつくなどということをまったく感じさせない、完璧な移植度を誇っているのがすばらしい。

配下の武将のパラメータをエディットすることもできる。思い悩む必要なし。

城単位の戦闘になるため、城攻めが非常に多くなる。

日本地図は衛星写真を元に映像化している。海岸線、山の起伏など非常に精巧に再現されている。

### 覇王伝実写コレクション

ゲーム中に挿入されるグラフィックは実写とアニメーションの2種類。今回はわざわざ撮影した実写編のパターンをいくつか紹介してみる。

パズル

# ミラクルワールド

誰にでも手軽に楽しめるため、ゲームセンターでもパズルやクイズの人気は高いが、PSにもそんなゲームが登場する。2Pでの対戦ももちろん熱いが、1Pではアーケードさながらに、次期国王を狙うストーリーモードが楽しめる。

■10月27日発売予定
■ウィザード
■5,800円

2

## クイズ三昧の日々が、もうすぐやってくる！

このゲームの舞台は、クイズが国技という妙な国。1Pでは、まずTV番組に出場する。この番組は、優勝すれば国王「ファラ」に挑戦でき、そこで勝利すれば、なんと次期国王になれるというこの国最大の高視聴率番組で、その名を「ミラクル王への道」という。そのためには、まず5人の歴代チャンピオンを倒さねばならない。

他にも、5つのパズルやクイズの中から自由に問題が選べる「ミラクル塾」モードがある。また、2P対戦では、歴代チャンピオンの中から、お互いに好きなキャラクターを選んで、ポイントを競うことになる。

## ジャンルは5種類。IQポイントを稼げ！

実際にプレイするのは以下の5種類。いずれも初心者でも分かりやすいルールになっている。正解するとIQポイントがもらえ、これによって勝敗が決まる。パズルでは時間が早いほうが高得点になる。

### ?文字クイズ

2文字から成る言葉が、1個ずつ画面に表示される（最大5個）。それぞれの言葉の?に入る共通の文字を、規定時間内に当てる。

答える文字は表の中から選べる。時間制限が厳しい。

### 早押しクイズ！

早押しクイズはいくつかのジャンルに分かれていて、ひっかけ問題の「似たもの三択！」「○・×クイズ」や、一瞬の判断力を試す「ある・なしダウト！」等がある。

早押しといえば、ひっかけ問題。一瞬、戸惑ってしまう問題ばかり用意されている。騙されないように。

### 虫食いジグソー

4枚の絵を十字ボタンで回転させながら完成するのが目的。1Pの時は、右側に正解の絵が一定時間ごとに表示される。残った時間はIQポイントに加算される。

子供の頃にやった、さいころパズルを思い出す。上野動物園で買ったんだけど、各面に動物の絵がついていた。

### 3D間違いを探せ！

ポリゴンの2つの絵を見比べて、違う所を探す。間違えるとお手つきで、ライフが減ってしまう。全部なくなるとゲームオーバーに。

### 記憶力を試せ！

最初にムービーが2回繰り返される。その後内容について、記憶力を試す問題が出題される。全て3択式で、正解するとポイント。



ウィザードより／ポリゴンアニメで「間違い探し」「?文字クイズ」「虫食いジグソー」「早押しクイズ」動画像による「記憶力クイズ」等、クイズ7種類、全1500問でお茶の間に新登場！（川畑）

サッカー

# Jリーグサッカー プライムゴールEX

9月の発売に向けて開発も順調な「プライムゴールEX」。PSのサッカーゲームとしては発売が最後発となるが、その分、懇切丁寧にじっくりと作っているようだ。今回は、そのナムコならではの"こだわり"の部分に迫ってみる。

■9月29日発売
■ナムコ
■5,800円

## ナムコだからこそできる、ここまで細かいシステム面

ファミスタシリーズに代表されるように、ナムコのスポーツゲームのデキの良さは万人が承知している。そんなナムコならではのこだわりが、このサッカーゲームでも見られる。

とりあえず右の写真を見よ。そう、ナイトゲームである。ありそうでなかった演出だ。

選手の影が4つに見えるところなんかナイターらしい。

### 8つのフォーメーションと4つの戦術

最初に8つのフォーメーションをダーッと紹介。4-4-2、D.VOLANT（ダブルボランチ）、SWEEPER、4-3-3、4-5-1、3-5-2、3-4-3、5-3-2…と、ざっとこんな感じ。これにさらに、4つの戦術（通常、守備重視、ゾーンプレス、攻撃重視）を併用することで、ゲーム上でも実戦さながらの高等戦術を駆使できる。まさに気分は監督だ。

また、ダブルボランチやゾーンプレスなどの〝はやりもの″が登場していることにも注目したい。前者は、W杯優勝のブラジルが採用していたとして有名。後者は、現全日本監督の加茂監督がさかんにやろうとしている戦術だ。

D.VOLANTE 守備重視
守備的MFが2人。

SWEEPER ゾーンプレス
ディフェンスが5人。

4-4-2 通常
基本はコレですな。

4-3-3 攻撃重視
FW3人で攻撃的！

### 「チームエディット」モードであなたもJリーガー！

#### ①名前を入力

まずは選手の名前を入力。ひらがな、カタカナはもちろんのこと、漢字での入力も可能。だから、宮澤ミッシェルみたいな困った名前も実現できる。佐藤、鈴木、三浦なんていう漢字は楽勝だ。

#### ②パラメーターを設定

名前の次は、選手の容姿とスピード、パワーといった各パラメータの設定。パラメータは、ある一定の数値を各項目に好みで振り分けていく。容姿とパラメータの数値とは一切関係なし。

#### ③チームに入団

選手を作成したら、全14球団のうち好きな1チームに入団できる。ただし、その入団するチームの選手1人と自分が入れ替わるという形を採るので、できるだけいらないと思う選手を1人チョイス。

#### ④試合に出場！

さあ試合だ。この選手を入団させたチームデータをメモリーカードにセーブしておけば、トーナメントのカップ戦や、総当たりの対抗戦にも参加可能。名選手になるかは、あなたの腕しだい？

#### ⑤チームが嫌なら移籍

野球に比べて選手のトレードがさかんなJリーグ。そんな習慣をまねるかのごとく、このゲームでは自分が嫌なら自由にチームを移籍することができる。でも、あんまり移籍ばかりしてるとむなしい。

ゴルフ

# パーフェクトゴルフ

ゲーム、データベース、プロのアドバイス、そしてルールと、ゴルフに関するすべての要素が詰まった、まさにキング・オブ・ゴルフゲーム。これ1本あれば、いつでも好きなゴルフ場で、自分の腕を密かに上げられますよ、お父さん!!

■10月発売予定
■セタ
■7,900円

## このゲームこそ究極のゴルフです。

### ◎200以上のコースでプレイ ——ゲーム——

ゴルフゲームは世の中に数あれど、200以上のコースをラウンドすることができる、ただ一つのゴルフゲーム。それがパーフェクトと呼ばれる由縁だ。もちろん、ただ数が多いだけではない。一つ一つのゴルフ場を、起伏からグリーンラインまで正確に再現。そのため、自宅にいながらにして日本全国のゴルフ場を楽しめるのです。

自分の代わりを務めるプレイヤーキャラクターは全部で8人。彼らを操り、日本中のコースでベストスコアをたたき出そう。

前回紹介したコースより、ずっと美しくなっているのがわかる。芝も木も、ポリゴンとは思えない。

### ◎プロのテクを盗め! ——アドバイス——

今や遊ぶだけがゴルフゲームではない。そこで田原プロの登場だ。ボールがバンカーにハマって目玉に……、など、実際にありそうなトラブルに対して、頼りになるワンポイントアドバイスをしてくれる。その数なんと70。コンペの前日にみっちり学習しておけば、次の日に役立つことまちがいなし。遊ぶだけではなく、学ぶことも大事。次世代ゲームだしね。

田原プロが、映像と音声でアドバイスしてくれる。内容もラウンド前のストレッチ体操から、実際にありそうなトラブルへの対処と、多種多様に及ぶ。ストレッチは重要なのね。

### ◎ゴルフのルールを学ぶ ——ルール&マナー——

「昨日、ゴルフ場で××しちゃってさぁ……まいったよ、ホント」。ルールやマナーを知らなくても許されるのは、初心者のうちだけ。恥をかかないためにも、55のチェック項目でしっかりと勉強しておきましょう。ゴルフは紳士のスポーツですから。

### ◎自分の腕をチェック ——シミュレーション——

ゲームとはひと味ちがうのが、このシミュレーションモード。全国480以上のコース(ゲームに収録されていないコースも含む)のデータを検索・閲覧することができる。その中で、ゲーム可能な200以上のコースに関しては、シミュレーションプレイが可能だ。

自分のゴルフを研究することが目的なので、打ち直しは自由。タイミングをはかる必要もない。ボールやカップの位置、風向き、風速を任意に設定し、プレイヤーの微妙な癖(飛距離・球質など)をデータとして入力する。これで自分のプレイを未知のコースで実現できるのだ。もちろん、実戦でのハンデや使用するボールまでも選択できるので、どんなプレイヤーでも自分をシミュレートできる。これで今日から自宅練習!

「実際にボールがこの辺に落ちたら……」とあらゆるケースを想定して、好きな位置にボールを配置。グリーン上なら、なんとホールの位置も変更可能だ。でも、そのままが一番。

自分の球質(スライス系、フック系など)を入力すると、忠実に反映される。これなら雨の日でも、自宅でラウンドできる。人知れず、癖にあったコース攻略ができるでしょう。

セタより/元キャディーとして、昨今のゴルフ場におけるマナーの低下は嘆かわしい。フェアウェイでタバコを吸う輩も。そんな人はこのソフトでルール&マナーを勉強して下さい(下垣内)

パズル

# おーちゃんの お絵かきロジック

見た目は可愛いけど、内容は本格的な「おーちゃんのお絵かきロジック」が登場。問題は、ロジックパズルの元祖・パズル雑誌「パズラー」が監修している。パズルは初級から超上級まで、実に300問（！）が収録されているので、末長く遊べそうだ。

■9月発売予定
■サンソフト
■4,900円

## 長く遊べるロジックパズルが登場

「お絵かきロジック」は、縦と横の数字をヒントにマス目をうめていくと、ドット絵が完成するというもの。問題は、目をつぶっていても解けてしまいそうな5×5マスから、目が回ってしまいそうに細かい30×30マスのものまである。もちろん、難しい問題になればなるほど完成したときの喜びはひとしおだ。収録されている300問のうち、250問は他機種でも発売される「おーちゃん」と共通。残りの50問はプレイステーション版のオリジナルだ。友達の家に行ったら、他機種版でも遊んでみよう。

30×30マスにもなると、初心者はお手上げ。最初の問題はあんなに簡単だったのに。

## おーちゃんのロジックパズル

「お絵かきロジックに挑戦ですわ！」モードでは、パズル盤の横でラブリーに踊っているおーちゃんと共にマス目をうめて、パズルを解いていく。パズルが完成するとドットに色がついて、きれいな絵が浮かび上がってくるという仕掛けだ。また、問題は初級から超上級までの４段階。どの段階からでも遊べるが、超上級はいきなり25×25のパズルから始まるので、初級からのチャレンジがやっぱりよいかも。

このように、数字をヒントにしてマス目をうめていく。途中でわからなくなったら、やり直そう。

## 自分で作るお絵かきロジック

「お絵かきロジックを作りますわ！」モードでは、自分でパズル作りにチャレンジ。マス目をうめてドット絵を描くわけだが、これが結構難しい。やっと描きあげると、今度はパズルとして成立するかどうかを検査してくれる。これは複数の解答が存在するとパズルが成り立たないからだ。検査に問題がなければ完成。自作のパズルは５問までメモリーカードに記録できる。

自作のドット絵をパズルにすることができる。でも、あまり簡単な絵柄にすると、パズルとして成り立たない時がある。そんな失敗作を、おーちゃんは「だめよ」の一言でかたづけたりする。

## おーちゃんの説明モード

「お絵かきロジックって何ですのー？」モードは、ロジックパズル未経験者に、おーちゃんがパズルの解き方をやさしく教えてくれるコーナーだ。黒板に簡単な例題を描きながら説明してくれるので、それにそってパズルの解き方を学ぶことができる。一見とっつきにくそうなロジックパズルだけに、初心者にも分かりやすい説明があるのがうれしい。マス目の埋め方が理解できたら、手始めに簡単な5×5マスぐらいの問題から挑戦してみよう。

縦の数字と、横の数字の意味が分からないと解けないお絵かきロジック。初心者は、おーちゃんの言うことをよく聞こう。

## その他のいろいろな機能

ゲーム中にスタートボタンを押すと、いろいろな機能が使えるのだ。指定したマス目の中身がわかる「ヒント」、途中でやり直しがきくように画面を一時保存する「メモ」機能、背景の絵を変えたりBGMのオン・オフができる「オプション」機能など多彩。これらの機能を使うと、「へべれけ」でおなじみのキャラ達が、そのつどリアクションしてくれて可愛い。ちなみにデータのセーブ・ロードもここだ。

「やりなおし」や「おしまいにする」もここで選択する。

選んだ機能によっていろいろなキャラクターが登場する。

KONAMI

ときめき、恋愛、きらめく。

あなたに届け…私の想い。
伝説の樹の下で、あなたを待っています。
そして恋は永遠に…。
出会い、勉強、学校行事、クラブ活動、デート。
高校生活三年間をまるごとシミュレーション!
あなただけの特別な思い出を綴ってください。

# ときめきメモリアル forever with you™

恋愛シミュレーションゲーム



KONAMI

9月発売予定

初回限定版 メーカー希望小売価格 ¥9,800(税別)
通 常 版 メーカー希望小売価格 ¥6,800(税別)

※「ときめきメモリアル~forever with you~」初回限定版は、ワンモアチャンスキャンペーンの希望ソフト賞品対象外とさせていただきます。賞品は通常版のみとなりますので、あらかじめご了承ください。

「ときメモ」ファン必見!限定版の内容

- ●ときめきメモリアル ~forever with you~ソフト
- ●オリジナルマウスパッド 2枚
  マウス操作を快適にするオリジナルマウスパッド。特製イラスト入り、2枚セット。その時の気分で使い分けるのがgood!
- ●オリジナルマウス
  ときめきメモリアル~forever with you~がクイックな操作感で楽しめるオリジナルマウス。もちろん他のマウス対応ソフトにも、そのまま使えます。
- ●メモリーカード用オリジナルシール
  ※メモリーカードは限定版セットには含まれません。

●先着 20万名様 に予約特典ポスタープレゼント実施!

# 永世名人

永世名人®


画面は開発中のものです。

## 切磋琢磨。それが永世名人の道。

PC版でその実力が認められた実戦将棋ソフト、その名も「永世名人」。コンピュータ予測読み機能、詰め将棋の問題を作成してコンピュータに解かせる解答機能など、充実した機能で将棋の真髄が楽しめる。腕に覚えがあるアナタ。いざ、対局!

9月発売予定 メーカー希望小売価格 5,300円(税別)

ワンモアチャンスキャンペーン実施中

コナミプレイステーションソフトが、もう一枚当たる!

※詳しくは、商品に入っているチャンスカードの応募方法をご覧ください。

PlayStation™



コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店/〒530 大阪市北区西天満4-15-10
名古屋支店/〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所/〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
広島営業所/〒730 広島市中区大手町2-7-10
福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2-8-30

最新情報は コナミテレホンサービス
関東 東京 03(3436)2277
関西 大阪 06(360)2626
北海道 札幌 011(241)4900
東北 秋田 0188(24)7000
北陸 新潟 025(229)1141
四国 松山 0899(33)3399
九州 福岡 092(715)8200
志布志 0994(72)0606
大牟田 0944(55)4444
鹿児島 0994(44)3977
毎月第2・4月曜 内容一新!!

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573(ハロー コナミ)
営業時間:月曜日~金曜日(祝日を除く)10:30~17:00 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

# ひと目でわかる悩み別マニュアル

このリファレンスマニュアルは、プレイヤーステータスとコマンドの相関関係をまとめたものだ。伸ばしたいステータスから、それに対応するコマンドを探すように作られている。細かい効果はA・B・Cの3段階で示した。部活動は別枠にまとめてある。

### ■各コマンド効果の見方■

A・・・プレイヤーのステータスに、非常に効果的。特定のステータスを重点的に伸ばしたい時に選択しよう。

B・・・Aほどの効果はないが、そのコマンドを続けることによって、少しずつステータスがアップする。

C・・・そのステータスに悪影響を与える。あまり無視し続けると、取り返しがつかない状態になってしまう。

### 平日コマンド

一週間の中で、月曜から土曜までの行動を選択するコマンド。週の初めに選択する。これらは休日にも選択が可能で、その場合、平日よりもステータスに及ぼす効果は大きくなる。有効に利用しよう。

文系学習　部活
理系学習　遊び
芸術系学習　おしゃれ
運動　休養

### 休日コマンド

日曜、祭日のみに選択できるコマンド。女の子とのコミュニケーションに関わる重要なものだ。カレンダー、システム、セーブは平日でも選択できるが、ステータスに影響しないのでこちらに記してある。

電話　システム
デート　カレンダー
情報　セーブ

## 体調　体調がすぐれないキミは

**休養コマンド**

体調＝A　ストレス＝A
雑学＝C　容姿＝C

何か行動を選択すれば、必ずと言っていいほど体調のステータスは下降する。さらに体調が悪いままムリをすると、病気になってしまう。きりの良い所で、必ず休養するようにしよう。

## 芸術　感性を磨きたいキミは

**芸術系学習コマンド**

芸術＝A
体調＝C　運動＝C

理系・文系の学習に熱中するあまり、ついついおろそかにしてしまいがちな芸術系学習。女の子の気を引くには、芸術的センスも必要なのだ。ガリ勉クンにならないように注意しよう。

## 運動　体がだる〜いあなたには

**運動コマンド**

運動＝A　根性＝A
体調＝C

毎日の運動で、基礎体力を養おう。体育祭などの運動能力を競うイベントでは、運動ステータスが重要なポイントになる。ただ、体調が急激に悪化するので、休養も忘れないように。

## 雑学　豊富な話題を身につけたい

**遊びコマンド**

雑学＝A　容姿＝A
体調＝C

友達同士のコミュニケーションは、様々な知識をもたらしてくれる。話題の豊富な男は、女の子にもモテる。当然、流行などにも詳しくなり、容姿なんかもバッチリというわけ。しかし、遊び過ぎると体調をくずし、学力も低下するのでホドホドに。

**おしゃれコマンド**

容姿＝A　雑学＝B
体調＝C

そのものズバリ、美しい容姿になるためのコマンド。人間中身が大切とはいえ、あまりにも冴えない容姿では、女の子は振り向いてくれない。ときどきは、身だしなみを整えよう。あんまりおしゃればかりしていると、根性が低下してしまうぞ。

## 文系　学業と運動の両立を

**文系学習コマンド**

文系=A　雑学=B
体調=C　ストレス=C

国語の成績などに影響を与える。また、少しずつだが雑学も身についてゆく。なぜかわからないが、ストレスが溜りやすいので、根を詰めないように。

## 理系　インテリを目指すなら

**理系学習コマンド**

理系=A　根性=B
体調=C　運動=C

数学の成績などに影響を与える。理系中心の現代の教育には必須。どういうわけか根性も身に付く。容姿までどんどん悪くなってしまうのが欠点だ。

## 根性　青春を熱血したい人は身につけたほうがいいかも？

**運動コマンド**

運動=A　根性=A
体調=C

やはり根性というものは、血と汗と涙で獲得するものなのか。健全な肉体には、健全な根性が宿る。運動のし過ぎは、容姿も悪化させるので注意。

**理系コマンド**

理系=A　根性=B
体調=C　運動=C

この場合、根性は補助的に上がると考えよう。どちらかというと、運動系の部活のほうが有効。体調、運動、容姿と、理系コマンドはマイナスが多い。

## プレイヤーステータス&コマンド 相関一覧表

この表は、同一コマンドを20日間続けた時の、ステータスの変化を表したものだ。どのコマンドも、休日に実行すると、平日よりも効率よく数値を上げることができる。休日にデートなどがないときは、補習や体力強化にあてると良いだろう。都合上、表中では0となっているが、休養によるストレスの減少度合は、平日－3、休日－12だ。ここに示した数値は、あくまでも目安であり、数値の変動が大きいものは、2〜4程度の誤差が生じると思ってほしい。

| | 体調 | 文系 | 理系 | 芸術 | 運動 | 雑学 | 容姿 | 根性 | ストレス |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 文系学習 | －15 | ＋25 | ＋1 | ＋1 | －8 | ＋6 | －5 | －2 | ＋18 |
| 理系学習 | －15 | ＋1 | ＋26 | ＋1 | －15 | ＋3 | －9 | ＋7 | ＋6 |
| 芸術系学習 | －15 | ＋1 | ＋1 | ＋26 | －9 | ＋1 | －3 | －2 | 0 |
| 運動 | －48 | －3 | －3 | －3 | ＋89 | ＋1 | －9 | ＋37 | ＋4 |
| 遊び | －24 | －5 | －5 | －5 | ＋4 | ＋39 | ＋19 | －5 | 0 |
| おしゃれ | －13 | －3 | －3 | －2 | －2 | ＋13 | ＋55 | －5 | 0 |
| 休養 | ＋88 | 0 | 0 | 0 | 0 | －13 | －15 | －2 | 0 |

表内の数値は編集部で調べたものです。

# ときめきメモリアル
## ~forever with you~
## リファレンスマニュアル

どうも女の子と仲良くなれない。
そんな君の悩みを一気に解決。
スーパーマニュアルの登場だ!!

プレイ前に一読すれば、恋愛達成率は1.5倍(当社比)だ!

◆悩み別コマンドマニュアル
・体調 ・文系 ・理系 ・芸術 ・運動
・雑学 ・容姿 ・根性 ・ストレス
・プレイヤーステータス&コマンド相関一覧表

◆部活動一覧表
・部活動&プレイヤーステータス相関一覧表

◆コマンド組み合わせ例

**本マニュアルの効能**
1. 体調をくずして病気になってしまった方。
2. 運動オンチで怪我をしてしまった方。
3. ストレスが溜ってノイローゼになってしまった方。
4. 恋の病に蝕まれている方には、特に効果的です。

めくれ!

人はそれぞれ個性があるもの。このマニュアルは「ときめき」を初めてプレイする人向けに作られていて、各人の苦手な分野を、個別にフォローしてある。もちろん、プレイ経験者にも役立つように、表などで分かりやすくコマンドを解説した。



## 恋に落ちたら一直線!! ときめきっ娘出席簿

### 早乙女 優美 さおとめ ゆみ
好雄の妹。一年後輩の、明るいキャピキャピした娘。なかなか積極的な一面も。自分の事を一人の女性として扱ってくれる男性が好み。趣味はゲーム。

5.16生まれ
牡牛座 O型
3size 79・59・82

好きだからワガママなの

### 清川 望 きよかわ のぞみ
正義感が強い、男まさりのスポーツ少女。優柔不断が大嫌い。自分と一緒にスポーツをしてくれる、たくましい男性が好みだとか。趣味はジョギング。

12.3生まれ
射手座 A型
3size 82・58・83

私と一緒に汗をながそう!

### 虹野 沙希 にじの さき
とっても明るい、運動部のアイドル。家庭的で面倒見がいい。努力と根性の、さわやかなスポーツマンに憧れている。趣味は料理と、やはり家庭的だ。

1.13生まれ
山羊座 A型
3size 81・59・82

スポーツ何でも大好き

### 古式 ゆかり こしき ゆかり
上品な物腰のおっとりタイプ。古式不動産の社長令嬢だ。テニスを楽しむ意外な一面もある。スポーツの得意な男の子が好み。趣味はお嬢様らしく編み物。

6.13生まれ
双子座 B型
3size 80・59・84

私とテニスをどうですか?

### 美樹原 愛 みきはら めぐみ
異性に対して極端なあがり症のために、男の子とつき合ったことがない。自分と同じく動物が好きで、優しい男性がタイプ。ペットと遊ぶのが趣味。

9.2生まれ
乙女座 A型
3size 78・57・79

コアラって可愛いですね

### 朝日奈 夕子 あさひな ゆうこ
ファッションや音楽など、流行のモノが大好きな少女。明るくにぎやかな性格。話題が豊富で流行に敏感な男の子が好み。流行の場所に行くのが趣味。

10.17生まれ
天秤座 B型
3size 83・59・85

話題のスポット知ってる?

### 如月 未緒 きさらぎ みお
本を愛する真面目な文学少女。小説のような情熱的な愛に憧れている。貧血ぎみで体が弱い。文学を愛する男性が好みで、趣味は当然ながら読書。

2.3生まれ
水瓶座 A型
3size 80・59・82

図書館で勉強しませんか

### 片桐 彩子 かたぎり あやこ
細かいことは気にしない、マイペース型の少女。変わった事が好き。会話の中に英単語が混ざる。芸術に理解のある男性が好き。趣味も絵を描くことだ。

9.30生まれ
天秤座 B型
3size 86・60・86

私とのデートはSo Fun!

### 藤崎 詩織 ふじさき しおり
主人公とは家が隣同士の幼なじみ。誰にでも好かれる優しい性格で、頭脳明晰スポーツ万能。きらめき高校のスーパーアイドル。男性の理想はかなり高い。趣味は音楽鑑賞。

誕生日はあなたが決めてね 3size 83・56・84

早くあなたに会いたいな

### 紐緒 結奈 ひもお ゆいな
何事も理論立てて考える頭の切れる女の子。気が強く、男の子を従わせるような言葉を使う。自分と同じ価値観を持っている人が好み。趣味は実験と研究。

7.7生まれ
蟹座 A型
3size 84・58・84

頭の悪い男はおことわりよ

### 鏡 魅羅 かがみ みら
大人っぽさが魅力のクールな美人で、ちょっとタカビー。自分と釣り合うぐらい、ルックスがイイ男が好み。趣味はウインドウショッピングだ。

11.15生まれ
蠍座 O型
3size 90・60・88

あなたじゃ役不足だわね!

*Let's have a Sweet dream…*

## 容姿　顔に自信が持てない

おしゃれコマンド

| 容姿＝A | 雑学＝B |
| --- | --- |
| 体調＝C | |

美形を好む女の子は意外と多いんじゃないかな。雑学が身に付くのは、ファッション雑誌なんかを読むからだろう。軟派はいいが、根性無しにならないように。

## ストレス　溜めると後がこわい

休養コマンド

| 体調＝A | ストレス＝A |
| --- | --- |
| 雑学＝C | 容姿＝C |

主に文系学習によって溜る。その他、下で解説している部活でも溜る。溜り過ぎるとノイローゼになってしまうので、ゆっくりと休養をとってリラックスしよう。

## 部活動　あらゆる個性を伸ばせる宝のフィールド

全部で11ある部活動も、ステータスに大きく影響する。女の子との出会いなども用意されているので、ぜひ入部しよう。全般的にストレスが溜りやすいので、休養を忘れないように。下の表は、各部活とステータスの相関一覧表で、二十日間続けた結果だ。自分が伸ばしたいステータスは何なのか、確認してから入部すると効率よくプレイできるぞ。

**文系** 文系学習の手助けになる。なぜか理系もちょっとだけ伸びるぞ。
**文芸部**

**文系** 文系と同時に芸術も伸ばすことができる、お得な部。体も鍛えられる。
**演劇部**

**理系** 理系が伸びるのはありがたいが、ストレスも溜りやすいので要注意。
**科学部**

**理系** 芸術まで伸びるのはよいが、ちょっとストレスが溜り過ぎてしまう。
**電脳部**

**芸術** 感性を研ぎすませて、女の子をクラクラさせよう。芸術の伸びは最高。
**美術部**

**芸術** 愛のメロディーにのせて、キミの熱い情熱を奏でよう。体力もつくぞ。
**吹奏楽部**

**運動** 目指せお正月の国立競技場。Jはキミを待っているのだ。体調に注意。
**サッカー部**

**運動** 一番根性がつくのが野球部だ。白球に青春をかけよう。容姿低下が難点。
**野球部**

**運動** 栄光のセンターコートに向かって、エースをねらえっ！ 雑学もつく。
**テニス部**

**運動** 憧れの逆三角体型を目指すなら、水泳部で鍛えよう。でも容姿は低下。
**水泳部**

**運動** 豪快なダンクを決めろっ！ 運動パラメータの伸び率は最高だ。
**バスケット部**

| | 体調 | 文系 | 理系 | 芸術 | 運動 | 雑学 | 容姿 | 根性 | ストレス |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 文芸 | −15 | +20 | +1 | +3 | 0 | +1 | −5 | −1 | +28 |
| 演劇 | −18 | +24 | 0 | +10 | +3 | +1 | −3 | +2 | +25 |
| 科学 | −16 | +1 | +22 | +5 | 0 | +1 | −5 | +6 | +33 |
| 電脳 | −16 | +1 | +20 | +9 | 0 | +6 | −7 | +6 | +42 |
| 美術 | −18 | +3 | 0 | +24 | +1 | +1 | −2 | −2 | +24 |
| 吹奏楽 | −18 | +1 | +1 | +20 | +5 | +3 | −4 | +2 | +24 |
| サッカー | −38 | −1 | −1 | −1 | +22 | −3 | −4 | +16 | +13 |
| 野球 | −38 | −1 | −1 | −1 | +23 | +1 | −5 | +20 | +8 |
| テニス | −31 | −1 | −1 | 0 | +22 | +3 | −2 | +16 | +13 |
| 水泳 | −37 | −1 | −1 | 0 | +22 | −1 | −3 | +16 | +12 |
| バスケ | −35 | −1 | −1 | −1 | +25 | +1 | −4 | +17 | +10 |

表内の数値は編集部で調べたものです。

## デート　とにかく誘いまくれ

デートコマンド

女の子のスケジュールが空いていれば、休日にデートの約束をすることができる。そしてデート当日にこのコマンドを選択すればよい。

ただし、そのためには、日頃の努力を怠ってはいけない。女の子の理想とするステータス数値が高くないと、あっさり断わられてしまうぞ。逆に言えば、理想と合致していると、女の子から誘ってくることもあるわけだ。

## スケジュール　毎週チェックだ

カレンダーコマンド

デートの日を忘れる、部活の日を忘れる、ダブルブッキングをする……これらの失敗はゲームに大きな悪影響を与える。スケジュール管理は大切だ。

## 気になるあの娘は好雄に聞け！

電話コマンド

休日に実行できるコマンド。女の子に電話をして、デートに誘うことができる。その他、好雄に電話して、女の子の情報や自分の評判をチェックすることもできる。ゲーム序盤から中盤は、親友（？）の好雄をフル活用しよう。

### 1.自分の評判を聞け

自分に対する女の子の評価を、好雄に聞くことができる。7段階で表示され、普通〜悪い印象からスタートすることが多い。劇的な運命の出会い……みたいなのは、ほとんど期待できない。したがって、ゲーム序盤は、ステータスを平均的に上げてゆき、女の子と知り合ったら、そこから女の子の理想を目指すのがベターだろう。

### 2.女の子&デートスポットを聞け

女の子の誕生日、好み、部活、スリーサイズなどなど、好雄にわからないことは無い。新たに女の子と知り合ったら、まずは好雄にチェックを入れるべし。

好雄は歩く情報誌。旬のデートスポットにも精通している。新設されたアミューズメント施設など、いち早く情報を入手している。友達は有効に活用しよう。

## とっても便利でお得な　コマンド組み合わせ例

ここで紹介した表でもわかるとおり、ひとつのコマンドだけを実行すると、偏った人間になる。複数のコマンドを組み合わせて、これを回避しつつ、素晴らしい人格を形成しよう。全般的に言えることは、ステータスの上昇度合の方が、下降度合を上回っている。互いの欠点を補うようにコマンドを実行するのが、頭脳明晰、容姿端麗、スポーツ万能になるコツだ。

文系学習コマンド＋理系学習コマンド＝バランス良く学力を上げることができる。テストで良い成績をとるために、試験前に集中して行うと効果的だ。運動が大きく落ち込むために、休日などに運動コマンドを実行するとよいだろう。

運動コマンド＋休養コマンド＝運動が落ち込んだら、集中して運動コマンドを行う。体育祭の前などにも効果的。ただし、体調が落ち込むので、必ず休養コマンドを併用する。体調が悪いと、色々と失敗する確率が高くなる。

遊びコマンド＋おしゃれコマンド＝プレイボーイの出来上り。ただし、このままでは頭の中は空っぽ。休日などに補習をして、その辺を補うようにしよう。雑学や容姿などは、中盤〜後半に上げても十分間に合う。まずは学力からだ。

恋愛シミュレーション

# ときめきメモリアル
## ～forever with you～

とどまるところを知らない「ときめき」人気にお応えして、発売直前の最終チェック。夏休みに詩織ちゃんと…と考えていたみんなのために、夏イベントの特集だ。それでも我慢できない人は、この後の「主人公日記Part 3」を読むべし／

■９月発売予定
■コナミ
■６,８００円

# 真夏のイベントで思い出づくりだ

夏休み真っ最中ということで、「ときめき」の中の夏休みを大紹介だ。このゲームは、現実の学校生活と比べても、まったく遜色のないリアリティーを持っている。ゲームの中の女の子達も、僕達と同じように夏休みを楽しんでいるというわけだ。特に夏の思い出は、何年たっても色あせないもの。心に焼き付くような熱い夏とまぶしい笑顔を、ぜひ感じてほしい。

### 「早くときめきたい！」とお嘆きのキミに贈る

### 新イベント情報　ゴーストハウス編

とにかく、PS版のオリジナル画面を、一枚でも多く見たいという人のために、遊園地のゴーストハウスを紹介しよう。この他、遊園地だけでも、観覧車やジェットコースターに乗った眺めなどが、新たに追加されている。

## ■「ときめき」ひと夏の体験フォトグラフィー■

季節が変われば服装も変わる。白くまぶしい夏服は、爽やかな香りを運んできてくれる。

こんな熱い季節だからこそ、木陰の涼しさがわかる。ベンチがあれば最高だ。

どんなに外が熱くても、クーラーの利いた図書館なら、勉強もはかどるというもの。

## 「海水浴イベント」で水着を網膜に焼き付けよう／

夏と言えばプールと海辺と女の子の水着。みんな個性的な水着で僕達の目を楽しませてくれる。そんな彼女達を激写してみた。

優美ちゃんはいつでも元気元気！「セクシーだね」って言ったら喜んでくれた。

虹野さんはスポーツ少女。観るのもやるのも大好きということ。泳ぎもうまいのか。

## 初心者は肝に命じよ 恋愛達成五カ条／

発売直前ということで、「ときめき」初心者のために、プレイするコツを伝授しよう。

**ひとつ！ 勉学にいそしむべし／**

学生の本文は勉強である。これをおろそかにするものに、明るい未来はない。遊びすぎに注意だ。

**ふたつ！ 体を鍛え上げるべし／**

どんなにテストの点数が良くても、ひょろひょろのもやしではモテない。体力づくりに励むこと。

**みっつ！ 贈り物を忘れるべからず／**

女の子の誕生日や趣味を、ちゃんと把握しておかなければならない。よく気が利く男ほどモテる。

**よっつ！ 女の子には優しくすべし／**

マメに女の子とデートすること。忘れていると「冷たい人」というレッテルを貼られてしまう。

**いつつ！ 時にはのんびり休養すべし／**

あまり根を詰めすぎると、病気やノイローゼになってしまう。とにかく健康であることがなにより。

「主人公日記」Part 3
いよいよクライマックス／
果して恋の行方やいかに。

コナミより／発売延期により大変ご迷惑をおかけしました。みなさんゴメンナサイ。おかげさまで、開発も順調に予定の9月はかたい感じですので、新学期スタートにときめきたいですね。（早坂）

## 記」いよいよ感動?のフィナーレだ!

### 思い出のスナップ写真

修学旅行に撮影した詩織。残念ながら俺は、詩織と別行動をとってしまったけど、後から頼み込んで一枚だけもらえたんだ。

なりに楽しんでいたみたい。いい息抜きになった。

### 9月▲日　究極奥義爆発!　サッカーで鍛えた足腰を見ろ!!

2学期が始まっても、俺の好運は途絶えなかった。女の子からデートに誘われたり、詩織に褒められることも、以前より多くなった。優美ちゃん、鏡さん、朝日奈さんと、毎週毎週デートのオンパレードだぜウワッハッハッハッハー。今日は知り合ったばかりの片桐さんと親密になるべく、美術館で催されている「ガーギー展」に出かけた。なんか生き物の内臓みたいな絵ばっかりで、俺はちょっと気持ち悪くなった。片桐さんって、どんな趣味しているんだ?　まあ、喜んでもらえたからOKだな。そんな二人の楽しいひと時に、無遠慮な不良どもが乱入してきたんだ。通常攻撃では効かないと見た俺は、サッカー部時代に会得した究極奥義「オーバーヘッド唐竹割り」で対抗。不良どもと「世界番長」と名乗るボスを一蹴した。途中、不思議な天使の声(?)に助けられはしたが、俺の実力といったところだろう。うーん、俺って強かったんだなぁ。ちょうど9月は片桐さんの誕生日でもある。おれはカラオケのマイクをプレゼントしたんだけど、それがドンぴしゃ彼女の好みに合致した。すでに神がかりっぽくなってきたな、俺の好運は。このまま詩織との仲も、順調に進展しますように……って、誰に祈ってんだ俺は?

### 10月▽日　秋の宵は恋人達の世界……って都会じゃムリムリ

いよいよ秋深くなって、空も一段と高くなった……なんて俺らしくないことを考えていると、素晴らしい名案が浮かんだ。女の子とプラネタリウムでデートだ!　どんな女の子だって、ロマンティックな雰囲気には弱いはず。案の定、美しい星の海と俺のキメ台詞で、彼女達はメロメロって感じだ。最近詩織は、俺の事をセンスが良くなったと言ってくれる。そのせいもあるのかなぁ。ただ、紐緒さんだけは「もうすぐ宇宙は私の物」なんて、情緒のカケラもない事を言っている。スポーツ大好きの虹野さんですら、うっとりとしていたのに。紐緒さんの研究って、まさか全宇宙支配……なんてことはないだろう。

### 10月▼日　電脳ワールドに出来ないことはないのだぁぁ!!

恒例の文化祭だ。我が電脳部の出し物は、超ものすごいハッキングなのだ。某国の戦闘衛星にリンクして、秘密をあばこうというもの。見事、極秘のデータが白日のもとに…と思ったら、上空からビームが降ってきた!!　教室に大穴が空いてしまい、大騒ぎになってしまったぜ。まあ、いい思い出づくりになったけど(良くない!)。



### 11月※日　色々やってはいるけれど、俺の本命は詩織だけだ

鏡さんの誕生日は、いつもプレゼントに頭を悩ます。しかも高価なものばかりで、財布も痛い。まあ、彼女ほどの美人に安物は似合わないけどね。でも、俺の心が一番こもっているのは、詩織にあげるプレゼントだ。今日もブティックで詩織とデートしたんだけど、彼女ならどんなものだって似合うと俺は信じている。そうそう、この間詩織に「知性が顔ににじみでている」なんて言われた。こんな一言だけでも、毎日努力して良かったと、しみじみ思う。

### 12月〒日　この日にかけたぜ!　一球入魂の期末試験!!

今日、俺の今までの努力が試される。本当に試される。前回、もう少しで詩織に手が届きそうだった試験結果。今回こそは、詩織が理想とする完璧な男になるのだ!　もはや伊集院ごとき目ではない。体調もバッチリだ。俺は少し緊張しながら、答案用紙に向かった。その時、信じられないことが起こった。まるで風呂の栓を抜いたように、答えがス〜ラスラと出てくる!!　まあ、冷静になって考えれば、あれだけ勉強したのだから、当然と言えば当然の結果なのだ。詩織がつきっきりで勉強を教えてくれたのも、自分が理想とする男が、目の前で生まれようとしていたからなのかもしれない。結果、俺は学年トップに躍りでた。総合でも、詩織に20点もの水を開けて……。帰り道、俺を見つめる詩織の眼差しには、尊敬や憧れ……いや、もっと複雑な心が映し出されていた。俺はついに、求めてやまなかった一番大切なものを、手に入れたと確信できた。フ……フフ……フフフフ……フハハハハッ!!

### 12月@日　何が起ころうと、大富豪は誇りを失わないのか!?

今年も伊集院の家で、クリスマスパーティーが開かれた。女の子だけでなく、俺みたいな男まで招待するのは、優越感にひたりたいからなのだろうか?　まあ、そのおかげで、着飾った女の子達に会うことができるんだからいいか。俺は思いっきり楽しい時間を過ごした。ところで、今年のプレゼント交換は、片桐さんの画集が当たったのだが……例の、気持ち悪い絵を描く「ガーギー」とかいう画家のものだった。嬉しいのやら嬉しくないのやら。

# 愛の告白は永遠(とわ)のメモリアル……

## 1月☆日　初詣は最悪の予感…おみくじなんてぶっとばせ!!

大学の受験まで、しばらくの間がある。俺はのんびりとした年末年始を過ごした。今年も詩織は晴れ着がよく似合ってるぜ。二人で初詣に出かけ、去年と同じくおみくじを引いた……ところまでは良かった。ところがこれが「凶」と出たああああぁぁぁ!! 詩織はいつもと同じく「大吉」だ。なんで神様は、こうもえこひいきをするんだ。たまには俺も、晴れ晴れとした元旦を迎えたいぜ。

## 1月★日　白銀に舞う詩織は、雪の女神のごとくに……

高校生活最後の冬に、俺は詩織との素敵な思い出をつくりたいと思った(俺って最近キザだなぁ)。そこでスキーに誘ってみたんだけど、二つ返事で了解してくれた。あいかわらず詩織はスポーツ万能で、上級者コースでも、ちゃんと俺に付いてくる。これで学年2位の頭脳の持ち主なんだから(ちょっとイヤ味っぽい?)、まさにスーパーガールだよな。

## 2月¥日　今年は大漁、バレンタインデーの争いやいかに?

伊集院の野郎は、今年も大型トラックに一杯のチョコレートをもらっている。それをまた、得意気に自慢するするすーるする。なんでこいつは進歩しないんだ? まあいいや。今年のチョコレートは、みんな心がこもっているものばかりだから。詩織の恥ずかしそうな顔を見れば、一目瞭然。俺は三国一の果報者だぜい!!

### 思い出のスナップ写真

これは……何年目の初詣だったかな? 忘れちまったぜ。いつも詩織は大吉を引いていたなあ。彼女は吉祥天の生まれ変わりかもね。

## 3月÷日　詩織と過ごした校舎を見つめて……ちょっと涙

振り返ると、全てが夢のように思える。詩織と同じ大学に進学することも決まり、この校舎に通うのも今日が最後だ。俺は忘れ物がないか確かめようと、机の中を見た。すると…名前の無い手紙。中には「伝説の木の下で待ってます」と、ただ一言。俺の心は高鳴った。木の下で告白すれば、永遠に結ばれるという「伝説の木」。そこに俺を待っている娘がいる!! 俺は手紙を握りしめると、全力で走りだした。あれほど鍛えたこの脚が、まるで鉛のように重く、もどかしかった。そして……太い幹に隠れるようにたたずんでいる、セーラー服が目に飛び込んできた。その瞬間、俺の心臓は口から飛び出してしまいそうだった……別に走ってきたからじゃない。風になびく彼女の髪の間から、俺が18年見つめ続けてきた、優しい瞳が微笑んでいたからだ!!!! 俺はゆっくりと手を差し伸べて、初めて触れる柔らかい髪の感触に感動した……。

## こうして俺は幸せになった

何はともあれ、俺は幸せになった。最初のうちは女の子ばかり追いかけていたけど、それだけじゃあ振り向いてくれない。頭も体もおしゃれのセンスも、女の子達は細かく見ているんだ。ラッキーなことに、俺はそれに気付くことができた。だから、途中からは全力で自分を磨いた。頑張りすぎて夏バテになったこともあったけど、3年間を振り返れば……まあ、終りよければすべてよしだな。

### 好雄のチェック!

まったく好きなこと言ってるよな。すべては俺のおかげなのに。とは言え、よく頑張ったと思うな。特に、3年目の頑張りはすごい。試験で学年トップだぜ! これが一番彼女の心に響いたんじゃないかと思う。

発売中のソフトを
100倍楽しむために

# PS NAVI

## LINE UP

Jリーグ 実況ウイニングイレブン
実況パワフルプロ野球'95開幕版
学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!
くるりんPA!
アーク ザ ラッド
PHILOSOMA
ストリートファイター リアルバトル オン フィルム
3×3EYES~吸精公主~
機動戦士ガンダム
KING'S FIELD II

メモリーカード使用ブロック数
マウス対応
ネジコン対応
対戦ケーブル対応

サッカー

# Jリーグ実況ウイニングイレブン

Vol.2 POINT

相手がコンピューターでも人間でも、対戦で負ければ悔しいのは同じこと。それは格闘ゲームでもサッカーゲームでも同じだ（ちょっと違うか?）。というわけで、今回のテーマは負けないための実戦テクニック編なのさ。

■発売中
■コナミ
■5,800円

## リーグ戦全勝優勝も夢じゃない! 勝つための実践テクニック!

流れるような展開からのゴールは美しいが、結果が敗北では元も子もない。鉄壁の守りと、確実な攻めこそが、勝利へとつながる最短の道だ。それでは、各ポジションでの注意点から考察してみよう。

スルーパス!

周りの状況判断が適切にできるようになれば、最高のスルーパスを通すことも可能になるぞ。

### 各エリアでの注意点は?

●自陣では……
このポジションでのパス回しは危険が伴う。パスがカットされると一気にピンチになるからだ。ロングパスでのクリアが安全策といえる。

●センターサークル付近では……
攻めの組み立てがしやすいのがこのポジション。細かいパスで相手を翻弄してもいいし、ロングパスで一気に攻めるのも1つの手だ。

●敵陣では……
どうやってシュートにつなげるかが問題。サイドからならセンタリングで空中戦へ、中央ならペナルティーエリアまでボールを持ち込もう。

## クラブデータ J-Altair編

オールスター戦でプレイすると、J-Vega対J-Altairで対戦することになるわけだが、一体どちらが有利なのだろうか? 実はどっちが有利というのはほとんどなく、しいて挙げれば外人選手が多く入ったほうが有利というぐらい。サブメンバーに外人選手がいたら、必ず最初から投入しよう。

TEAM SELECT

キーパーがシジマール、ジルマールのときは非常にラッキーだったりする。

### サンフレッチェ広島

▼スターティングメンバー

| No. | Pos | 選手 |
|---|---|---|
| 1 | GK | 前川 |
| 2 | DF | 路木 |
| 3 | DF | 柳本 |
| 4 | DF | 片野坂 |
| 5 | DF | 森山 |
| 6 | MF | 森保 |
| 7 | MF | 風間 |
| 8 | MF | ハウストラ |
| 9 | MF | ノ・ジュンユン |
| 10 | FW | 高木 |
| 11 | FW | ハシェック |

▼94年度成績 総合2位

▼フォーメーション 4-4-2B

▼サブメンバー

| No. | Pos | 選手 |
|---|---|---|
| 12 | MF | 小島（光） |
| 13 | DF | 上村 |
| 14 | FW | 笛 |
| 15 | DF | 佐藤（康） |
| 16 | GK | 河野 |

注目選手 10 FW 高木琢也

アジアの大砲。高さを生かしたポストプレイが魅力の選手。

### 清水エスパルス

▼スターティングメンバー

| No. | Pos | 選手 |
|---|---|---|
| 1 | GK | シジマール |
| 2 | DF | 安藤 |
| 3 | DF | 内藤 |
| 4 | DF | 大榎 |
| 5 | DF | 堀池 |
| 6 | MF | 吉田（康） |
| 7 | MF | 三浦（泰） |
| 8 | MF | トニーニョ |
| 9 | MF | ジアス |
| 10 | FW | 澤登 |
| 11 | FW | 長谷川（健） |

▼94年度成績 総合4位

▼フォーメーション 4-4-2A

▼サブメンバー

| No. | Pos | 選手 |
|---|---|---|
| 12 | DF | 太田 |
| 13 | FW | 向島 |
| 14 | MF | 永島 |
| 15 | MF | 伊東 |
| 16 | GK | 真田 |

注目選手 10 FW 澤登正朗

エスパルスの指令塔。得点チャンスは彼の足から生まれる。

### 横浜マリノス

▼スターティングメンバー

| No. | Pos | 選手 |
|---|---|---|
| 1 | GK | 川口 |
| 2 | DF | 井原 |
| 3 | DF | 小村 |
| 4 | DF | 鈴木（正） |
| 5 | DF | 松田 |
| 6 | MF | サパタ |
| 7 | MF | 野田 |
| 8 | MF | 三浦（文） |
| 9 | MF | ビスコンティ |
| 10 | MF | 山田 |
| 11 | FW | メディナベージョ |

▼94年度成績 総合6位

▼フォーメーション 4-5-1

▼サブメンバー

| No. | Pos | 選手 |
|---|---|---|
| 12 | DF | 鈴木（健） |
| 13 | MF | 水沼 |
| 14 | MF | 寺川 |
| 15 | FW | 神野 |
| 16 | GK | 伊東（卓） |

注目選手 9 MF ビスコンティ

シュート、そしてアシストにとマリノス攻撃陣の要といえる。

実戦テクニック

# 1P VS 2P編

# 少ないチャンスを生かしたほうが勝つ！

ある程度プレイしたことのある人との試合となると、チャンスはそう多くはない。決められるときに確実に決められることが何といっても大切だ。小さなミスも命取りになるので、集中力を切らすな。

中盤でのボールの奪い合いはラフプレイ続出。笛ぐらいは覚悟。

## 得点パターンの一例

センタリングを上げたらボールの落下地点へ選手を移動させ、ヘディングかオーバーヘッドで狙う。

### このプレイには要注意！

DFによるオーバーラップは有効な攻撃の１つだが、センターバックでの攻撃はなるべく行わないほうがいい。これはボールを奪われた場合に、DFの数が足らず、ゴール付近が手薄になってしまうからだ。オーバーラップはサイドバックで狙おう。

こうなるともう１点は覚悟……。

## 攻撃テクニック パターンにならない組み立てを！

攻撃の場合、何かとドリブルでの突破に頼ってしまいがち。ワンパターンでは芸がないので、DFからのロングパスでカウンターを狙ったり、サイドからセンタリングなどで相手を揺さぶろう。ドリブルも、ただ突破を狙うだけじゃなく、一瞬止まってスライディングを外したり、ドリブルコースを変更してバリエーションを。

ドリブルばかりに頼っていると、攻撃を読まれやすくなる。ワンパターンでは勝てないぞ！

相手を脅すつもりでロングパスをたまには使ってみよう。通れば一気にゴールを狙える。

## 防御テクニック 好きにドリブルさせるな！

相手にドリブルを自由にさせてはどうにもならない。パスならカットできる可能性があるが、ドリブルで自陣深くにボールを持ち込まれると、シュートが決まる可能性が極めて高いからだ。そこで要求されるのが、正確なスライディング。ボールとドリブルコース目掛けて確実に行おう。適当にスライディングをしていると、プレスをかけられる選手がいなくなり、どうにもならなくなるぞ。

選手になるべく近づいたほうがより確実だ。遠くからの場合は、選手に届かないこともある。

防御からの攻撃の展開は素早く行う。敵陣でボールを奪えたなら、そのままシュートへ。

---

## ジュビロ磐田

▼スターティングメンバー
1 GK ディド
2 DF 遠藤
3 DF パウス
4 DF ファネンブルグ
5 DF 勝矢
6 MF 服部（年）
7 MF 吉田（光）
8 MF 名波
9 MF 藤田
10FW スキラッチ
11FW 中山

▼94年度成績
総合８位

▼フォーメーション
4-4-2A

▼サブメンバー
12DF 古賀
13FW 鈴木（将）
14FW 松原
15FW 大石
16GK 尾崎

注目選手 10 FW スキラッチ

ワールドカップ得点王経験を持つストライカー。愛称はトト。

## ガンバ大阪

▼スターティングメンバー
1 GK 本並
2 DF ツベイバ
3 DF 橋本
4 DF 島田
5 MF 松山
6 MF 今藤
7 MF アレイニコフ
8 MF 磯貝
9 MF 森岡
10FW ヒルハウス
11FW 山口（敏）

▼94年度成績
総合１０位

▼フォーメーション
3-5-2

▼サブメンバー
12DF 辛島
13DF 平岡
14FW 北村
15FW 松波
16GK 岡中

注目選手 8 MF 磯貝洋光

スルーパス、フリーキックを武器とするゲームメーカー。

## 浦和レッドダイアモンズ

▼スターティングメンバー
1 GK 土田
2 DF ブッフバルト
3 DF チョウ
4 DF 池田（太）
5 DF 杉山
6 DF 堀
7 MF ルンメニゲ
8 MF 広瀬
9 MF バイン
10FW 福田
11FW 岡野

▼94年度成績
総合１２位

▼フォーメーション
5-3-2

▼サブメンバー
12MF 池田（伸）
13FW 佐藤（慶）
14DF 田口
15FW 水内
16GK 田北

注目選手 10 FW 福田正博

今季レッズ躍進の立役者。鋭いドリブルとシュートが復活。

## 柏レイソル

▼スターティングメンバー
1 GK 加藤（竜）
2 DF ネルシーニョ
3 DF 渡辺（毅）
4 DF 大場
5 DF 沢田
6 MF 下平
7 MF 大熊
8 MF 柱谷（幸）
9 MF 加藤（望）
10FW カレカ
11FW 大倉

▼94年度成績

▼フォーメーション
4-4-2A

▼サブメンバー
12DF 梶野（トモユキ）
13DF 伊達
14DF 入井
15MF 棚田
16GK 千葉

注目選手 10 FW カレカ

レイソルをJリーグへ導いた。ブラジル代表時代も大活躍。

実戦テクニック
# 1P VS CPU
# コンピュータの盲点をついてチャンスを作れ！

コンピュータを相手にするときに大切なことは、相手のプレイ特性を知ることだ。よく狙ってくる攻撃や、どの攻めに弱いかを見極めれば、コンピュータに負けることはなくなるはずだ。

視点は一番フィールドを見渡せるものを選び、選手位置を把握。

## 得点パターンの一例

中央からのシュートは、ペナルティーエリア付近まで持ち込めば決まる可能性はかなり高い。

## このプレイには要注意！

コンピュータはセットプレイを生かしたプレイが非常にうまい。特に注意なのが中央付近からのフリーキック。キーパーが出てこないペナルティーエリア直前を狙って蹴る場合が多く、パスが通らなくても近くの選手が拾ってシュートしてくるぞ。

ヘディングでのクリアでピンチを防ごう。

攻撃テクニック
## ドリブルを有効に使え！

人間が相手のときよりも、ドリブルが比較的楽にできるので、カビラ氏いわくの「一人でいったー」が可能だ。ドリブルのポイントは直線的ドリブルではなく、斜めのドリブルを多用すること。斜めのドリブルの場合、何故かコンピュータがスライディングをしてこないときがある。これを利用すれば得点チャンスが広がるはずだ。

サイドラインに対して平行のドリブルだと、コンピュータディフェンスの餌食になってしまうのだが……。

これが斜めドリブルを実行している写真。体を押しつけてくるだけで、積極的にボールを奪おうとはしてこない。

防御テクニック
## 攻撃に合せて切り換えろ！

対人間のときと比べると、コンピュータの攻めは状況に応じて多彩な攻めをしてくる。この多彩な攻撃に対して、有効なディフェンスをすることが大切だ。空中戦ではヘディングをしっかりとし、コンピュータがパス回しに入ったら、視点を利用してパスコースを読み、パスカットも狙ってみよう。基本のスライディングを中心にボールを素早く奪い取り、ドリブル中心の攻めで切り崩せ！

基本のディフェンスは、なんといってもスライディングだ。タックルはあまり使う必要がないと思う。

コンピュータのロングパス攻撃は、結構得点につながるケースが多い。落下地点にディフェンス選手を！

## それでも勝てなきゃこのシュートで！

あらゆるプレイを鍛錬しても全然勝てない、ゴールを奪えないという人は、かなりの高確率でゴールを奪えるシュートを教えておこう。シュート方法はいたって簡単だ。まずボールを奪ったらドリブルでもパスでつないでもいいから、両サイドのペナルティーエリア付近にボールを持ち込む。こうなったらもうゴールが50パーセントは決まったも同然。あとはゴールマウスに対して45度ぐらいの角度でペナルティーエリアへ進み、真っ直ぐシュートするだけだ。進入角度が悪いとポストに当たったり、相手キーパーがいいと入らない場合もあるので注意してほしい。でも写真の角度なら絶対といっていいほど、入ると思って間違いない。

このシュートのほかにも、中央からの場合での有効シュートも紹介しておこう。成功させるには、やはりペナルティーエリア付近までボールを運ぶことが条件。斜めドリブルで持ち込み、シュートを打つ瞬間に逆の斜めにシュートする。これでも結構入る。

ポイントはシュートを撃つ寸前にシュートコースを変えること。キーパーが振られて反応が遅れる?

たまにゴールポストに当たって入らないときが。そんなときは別の選手ですかさずシュートを狙え！

ドリブルで何とか持ち込む！

角度をつけてシュート！

野球

# 実況パワフルプロ野球'95開幕版

POINT Vol.3

野茂のアメリカでの活躍や、相変わらずのイチローの好プレイで今年も盛り上がる野球。そんな現在のプロ野球のデータが詰まったこのゲームで、他人やコンピュータよりもうまくプレイするコツを今回もお教えしよう。

■7月14日発売
■コナミ
■5,800円

## 2人プレイで使えそうな戦略について

対COM戦とはかなり勝手が違う2人プレイ。コンピュータと違って同じような作戦は何度も使えない（逆に何度も同じ手が使えることもあるが)。人間には心理的に揺さぶることができる。ここでは、そんなちょっとした戦略をいくつか紹介する。

### とにかくミットをよく見る

ペナントモードの「難」や難しいシナリオをプレイしているときはCOM側の捕手のミットが激しく動くので、球筋を見極めるのが大変。それに対して、人間が相手のときはそんなミットの動きをできないので、球がどこにくるのかは非常にわかりやすい。ミットをよく見て球のコースを即座に見極めることが大切だ。

キャッチャーのミットの位置を見てれば相手がどこに投げてくるのかがわかってしまう。

### ボール球を有効に使う

投手のスタミナを温存するためにはなるべくストライクを投げて打ち取る作戦が常套手段。しかしピンチのときなどはボールを多投するのも手。満塁で2ストライク3ボールなんてとき、あるいは2アウトでホームランバッターが打席にいるときなど、敵が打ち気にはやってるときに有効。

こんな球でも焦っていると振ってしまう。

### 配球はウラのウラをかく

コンピュータと対戦するときは内角を攻めたら外角、高目に外したら低めのようにボールを上下左右に散らして打ち取る。しかし人間とするときはその手は通用しない。たいていの人は1球ごとにセレクトボタンを押してミートカーソルを中央に戻し、次の球に備えている。次にどのコースに来ても対応しようとするからだ。そこで人間とするときはウラをかいて同じコース続けるという手もある。

### こっそり走ってみよう

バッターが球を打ったあとのフィールド画面には球場の一部分しか見えていない。それを利用して画面に見えてないランナーを、こっそり先の塁に走らせるという手もある。もちろん画面のダイヤモンドの表示でバレるのだが、世間話をしながら何気なくやると意外と成功することもある。

見えていないランナーを走らせてみた。

### 大声を出してみる

こっそり先の塁に行くのと同じぐらい卑怯だけど、有効なのが大声戦法。フライを打ち上げてしまったときに、自分では「浅い外野フライかな」と思っててもおもいっきり大きな声で「イッター、バックスクリーンまで飛んだぞ」などと叫ぼう。相手が焦って外野手を下げたりすればラッキー。ポテンヒットになるかもしれない。ただしやったあとで人間関係が悪化するかもしれないが。

### COMのレベルは3種類

ペナントモードを始めるときに難易度を選べる。「普通」「易しい」「難しい」の3つから選ぶわけだが、この3つの大きな違いはコンピュータのキャッチャーのミットの動きだ。もちろん、バッターの選球眼や、投手のコントロールも違っていて、「易しい」モードなら三振はとりやすいし、ホームランも打ちやすい。だが、キャッチャーのミットの動きは一番違うところだろう。

「易しい」「ふつう」の両モードならば単純に投手の投げる位置に移動するだけ。それを見れば簡単に打つことができる。これが、「難しい」モードになるとミットは全然関係ないところに一旦移動し、そのあと投手が投げるギリギリになって本当に投げる位置にさらに移動する。これを見ているとストレートなどには振り遅れてしまうことになる。そこで、「難しい」モードのときにはミットは見ないで投球だけを見るという人が多い。しかし、相手投手が疲れてきて球のスピードが落ちてきたらミットを見ていてもストレートにも対応できるようになる。

激しくミットを動かす「難しい」モード。

# 対COM戦で知っておいたほうがいいこと 守備編

前号では攻撃時にはどんなことに気をつけているといいか、あるいはコンピュータの守備にはこんなクセがある、というようなことを紹介したが、今回はこちら側が守備のとき、つまりコンピュータがバッターのときにどんな手が通用するかを紹介する。主に投球術についてだ。真っ向勝負ばかりでは簡単に打たれてしまうからね。

## COM打者は落ちる球に弱い

バッターのバットが球に当たる範囲を示しているミートカーソル。これが大きければ大きいほどミートしやすいわけだが、どんなにすごいバッターでもミートカーソルの形は横方向よりも縦方向の方が狭い。つまり、横の変化球には当たりやすいが、縦の変化、つまり落ちる球には当てにくいということが言える。

そこで、コンピュータバッターを攻めるときには基本的に落ちる球を多用したほうがよい。もちろんそればかり続けて同じコースに投げていると打たれるので、ときどき速球などをボールにはずして場つなぎにするといい。

フォークやカーブで空振りすることが多い。

## 横の変化はあまり通用しない

どのバッターも縦方向よりも横方向にミートカーソルが伸びている。ということは横の変化球にはバッターはついてこれるということ。なるべくならスライダーなどは使わないほうがいいだろう。スーファミ版ではかなり有効だったが、PS版ではそうとう打たれてしまう。

スライダーにはついてくることが多い。

## ボール球に手を出す選手をチェック!!

ヤクルトの池山など三振の多いタイプの選手はボール球に手を出すことが多い。2ストライクをとったら、とりあえずストライクゾーンからボールになる落ちる球を投げてみよう。その場合フォークだけではなく、カーブなどもかなり有効なので使ってみよう。三振をとれることが多い。

追い込んだら落ちるボール球を投げよう。

## 打者を左右に揺さぶる

バッターを攻めるときは基本的に内角から外角、そしてまた内角というように交互に投げよう。

内角に球を投げたときに、それを見逃した、あるいは空振りして、バッターが内角よりに移動して、そのままになっていることがある。そんなときは外角ギリギリに速球を投げてみよう。バッターはあわてて外角の球を打つために移動するが、間に合わずに空振りすることが多い。この逆に外角よりに移動しているときは内角に速球を投げてみるべき。

ピンチのときなどは内角か外角にボール球を投げてバッターを移動させておいてから勝負したほうがいいだろう。

内角のボール球で体を移動させておいて……

外角のストレートをズバッと投げる！

## パシフィックリーグ 選手名鑑

外国人監督のロッテやFA制度を使って派手に選手を獲得したダイエー、そしてもちろんイチローのオリックスなど話題が豊富なパリーグ。DH制度のおかげで打撃戦を楽しめることが多いかな。

### 表中の略号の意味

守備→外＝外野手、内＝内野手
　両＝内外野両方守れる選手
　捕＝捕手　DH＝指名打者
打席→右＝右打者、左＝左打者
　両＝スイッチヒッター
投手→右＝右投げ、左＝左投げ
　上＝オーバースロー
　横＝サイドスロー
　下＝アンダースロー

### 西武ライオンズ

| | 野手 | 守備 | 打席 |
|---|---|---|---|
| 先発メンバー | 1 辻 | 内 | 右 |
| | 2 奈良原 | 内 | 右 |
| | 3 佐々木 | 外 | 左 |
| | 4 清原 | 内 | 右 |
| | 5 デストラーデ | DH | 両 |
| | 6 ジャクソン | 外 | 右 |
| | 7 垣内 | 外 | 右 |
| | 8 伊東 | 捕 | 右 |
| | 9 田辺 | 内 | 右 |
| 控えメンバー | 松井 | 内 | 右 |
| | 羽生田 | 外 | 両 |
| | 苫篠 | 両 | 右 |
| | 安部 | 両 | 左 |
| | 大塚 | 外 | 左 |
| | 植田 | 捕 | 右 |
| | 鈴木 | 内 | 左 |

| | 先発タイプ | | リリーフタイプ | |
|---|---|---|---|---|
| 投手 | 石井丈 | 右上 | 杉山 | 左上 |
| | 郭 | 右上 | 潮崎 | 右横 |
| | 新谷 | 右上 | 鹿取 | 右横 |
| | 小野 | 左上 | 橋本 | 左上 |

工藤が抜けた穴が大きいが、デストラーデが戻って来た打線は迫力がある。

### オリックスブルーウェイブ

| | 野手 | 守備 | 打席 |
|---|---|---|---|
| 先発メンバー | 1 イチロー | 外 | 左 |
| | 2 福良 | 内 | 右 |
| | 3 田口 | 両 | 右 |
| | 4 ニール | DH | 左 |
| | 5 藤井 | 内 | 左 |
| | 6 小川 | 内 | 右 |
| | 7 高橋智 | 外 | 右 |
| | 8 三輪 | 捕 | 右 |
| | 9 馬場 | 内 | 右 |
| 控えメンバー | 岡田 | 内 | 右 |
| | 高田 | 捕 | 両 |
| | 勝呂 | 内 | 右 |
| | 四条 | 両 | 左 |
| | 中嶋 | 捕 | 右 |
| | D・J | 両 | 左 |
| | 本西 | 両 | 右 |

| | 先発タイプ | | リリーフタイプ | |
|---|---|---|---|---|
| 投手 | 野田 | 右上 | 平井 | 右上 |
| | 長谷川 | 右上 | 高橋功 | 右上 |
| | 星野 | 左上 | 鈴木 | 右横 |
| | 佐藤 | 右上 | 渡部 | 左上 |

4番打者不在だが、イチローと抑えの平井の力で連勝街道を突っ走りそう。

### 近鉄バッファローズ

| | 野手 | 守備 | 打席 |
|---|---|---|---|
| 先発メンバー | 1 大石 | 内 | 右 |
| | 2 水口 | 内 | 右 |
| | 3 ブライアント | DH | 左 |
| | 4 石井 | 内 | 右 |
| | 5 スチーブンス | 外 | 左 |
| | 6 中村紀 | 内 | 右 |
| | 7 鈴木 | 外 | 右 |
| | 8 古久保 | 捕 | 右 |
| | 9 村上 | 外 | 右 |
| 控えメンバー | 中村良 | 外 | 右 |
| | 大村 | 外 | 左 |
| | 大島 | 内 | 両 |
| | 嶋田 | 外 | 左 |
| | 光山 | 捕 | 右 |
| | 内匠 | 外 | 左 |
| | 吉田剛 | 内 | 右 |

| | 先発タイプ | | リリーフタイプ | |
|---|---|---|---|---|
| 投手 | 山崎 | 右上 | 赤堀 | 右上 |
| | 高村 | 右上 | 佐野 | 右横 |
| | 西村 | 右上 | 品田 | 右上 |
| | パウエル | 左上 | 小池 | 左上 |

野茂が抜けた分がかなりのダメージ。スチーブンスの長打力は魅力だ。

## 敬遠するならデッドボール

ピンチでヤクルトのオマリーを迎えた、なんてときは敬遠する手もあるが、そのときに４球分のスタミナを使うのはもったいない。おもいきってデッドボールになるように投げてしまおう。そうすれば１球分しかスタミナを使わずにすむ。そのあとで乱闘になったりするイベントは入ってないので安心だし。

内角に思いっきり投げると当たる！

## 力のなさそうな打者には直球を

バッターが投手のときなどは速球で勝負して打ち取れることが多い。いわゆる力でねじ伏せるという感覚だ。これによって１球で打ち取ればスタミナも温存できる。しかし、投手といっても中にはバッティングがうまい選手もいるので、気をつけないといけない。巨人の桑田とかね。

長打力のない選手には速球を投げよう。

## チェンジアップは使用禁止

方向キーのどこも押さないで投球するとチェンジアップを投げるが、この球はとにかくよく飛ぶ。だからストライクゾーンにこの球を投げることは自殺行為。ボール球にするとき以外では使わないほうがいい。ときどきバッターのタイミングを外して空振りさせることもあるが、滅多にないこと。

力ないチェンジアップはほとんど打たれる。

## ローテーションは中１日

先発投手として使ったピッチャーは次の日の試合では使えない。しかしその次の日の試合ではもう使える。つまり中１日で使えるということだ。ということはコンピュータバッターに通用するフォークやカーブがするどく落ちる投手を、１日置きに使っていけばかなり勝てる確率が高くなってくるというわけだ。

また、わざとあまり使えないピッチャーを先発させて、通用する投手を２番手として出すという手もある。こうすればいい投手を毎日でも使うことができるわけだ。もちろん日によって好不調の波もあるが。

先発しなければ次の日も投げられる。

## バントしてきたらすかさず前進守備

敵チームが送りバント戦法をとってきた場合、R１ボタンを押して前進守備にするのは当たり前。しかし、突然のスクイズや送りバントにしてもセーフティ気味にギリギリになってから仕掛けてくることもある。そんなときでも落ちついてR１ボタンを押そう。バットにボールが当たる少しでも前なら前進守備に一瞬にして切り替わる。そして、前作と違って今回の「開幕版」では送りバントの打球を２塁に投げてアウトにすることはまず不可能なので、諦めて１塁に投げよう。また、バッターがバントを仕掛けてきたときには高目の速球を投げよう。小フライを打ち上げてくれることが多い。

前進守備だとこの位置でバントに備えられる。

### 福岡ダイエーホークス

| | 野手 | 守備 | 打席 |
|---|---|---|---|
| 先発メンバー | １松永 | 内 | 両 |
| | ２浜名 | 内 | 左 |
| | ３秋山 | 外 | 右 |
| | ４ミッチェル | DH | 右 |
| | ５ライマー | 外 | 左 |
| | ６カズ山本 | 外 | 左 |
| | ７吉永 | 捕 | 左 |
| | ８小久保 | 内 | 右 |
| | ９藤本 | 内 | 右 |
| 控えメンバー | 森脇良 | 内 | 右 |
| | 山口裕 | 外 | 両 |
| | 湯上谷 | 両 | 右 |
| | 若井 | 両 | 左 |
| | 坊西 | 捕 | 左 |
| | 石毛 | 内 | 右 |
| | 山崎 | 外 | 左 |

| 投手 | 先発タイプ | | リリーフタイプ | |
|---|---|---|---|---|
| | 工藤 | 左上 | シグペン | 右上 |
| | 渡部秀 | 右上 | 木村 | 右上 |
| | 若田部 | 右上 | 下柳 | 左上 |
| | 吉田 | 左上 | 斎藤貢 | 右上 |

先発メンバーのほとんどが１発の魅力を持っている。代打が必要ないぐらいだ。

### 千葉ロッテマリーンズ

| | 野手 | 守備 | 打席 |
|---|---|---|---|
| 先発メンバー | １西村 | 外 | 両 |
| | ２平野 | 外 | 両 |
| | ３堀 | 両 | 右 |
| | ４フランコ | 内 | 右 |
| | ５インカビリア | DH | 右 |
| | ６初芝 | 内 | 右 |
| | ７平井 | 外 | 左 |
| | ８五十嵐 | 内 | 左 |
| | ９山中 | 捕 | 左 |
| 控えメンバー | 猪久保 | 捕 | 右 |
| | 山下 | 両 | 左 |
| | 南渕 | 内 | 右 |
| | 西岡 | 外 | 右 |
| | 定詰 | 捕 | 右 |
| | 愛甲 | 内 | 左 |
| | 樋口 | 内 | 左 |

| 投手 | 先発タイプ | | リリーフタイプ | |
|---|---|---|---|---|
| | 伊良部 | 右上 | 成本 | 右上 |
| | 小宮山 | 右上 | 河本 | 左上 |
| | 榎 | 右上 | 内藤 | 右上 |
| | ヒルマン | 左上 | 園川 | 左上 |

４番５番の外国人勢と、速球主体の投手陣が魅力。リリーフも揃っている。

### 日本ハムファイターズ

| | 野手 | 守備 | 打席 |
|---|---|---|---|
| 先発メンバー | １広瀬 | 内 | 右 |
| | ２渡部 | 内 | 左 |
| | ３片岡 | DH | 左 |
| | ４田中 | 両 | 右 |
| | ５デューシー | 外 | 左 |
| | ６マッキントッシュ | 内 | 右 |
| | ７中島 | 外 | 右 |
| | ８田村 | 捕 | 右 |
| | ９井出 | 外 | 右 |
| 控えメンバー | 大貝 | 外 | 左 |
| | 小川 | 両 | 左 |
| | 鈴木 | 外 | 左 |
| | 藤島 | 両 | 右 |
| | 山下 | 捕 | 右 |
| | 五十嵐 | 外 | 右 |
| | 上田 | 外 | 左 |

| 投手 | 先発タイプ | | リリーフタイプ | |
|---|---|---|---|---|
| | 西崎 | 右上 | 金石 | 右上 |
| | 白井康 | 右上 | 長富 | 右上 |
| | グロス | 右上 | 今関 | 右上 |
| | 河野 | 左上 | 島崎 | 右上 |

新外国人の力に頼れない分リリーフ陣の活躍で勝ち抜いていくしかないか。

### パ・リーグ選抜チーム

| | 野手 | 守備 | 打席 |
|---|---|---|---|
| 先発メンバー | １イチロー | 外 | 左 |
| | ２佐々木 | 外 | 左 |
| | ３フランコ | DH | 右 |
| | ４清原 | 内 | 右 |
| | ５石井 | 内 | 右 |
| | ６田中 | 両 | 右 |
| | ７秋山 | 外 | 右 |
| | ８初芝 | 内 | 右 |
| | ９吉永 | 捕 | 左 |
| 控えメンバー | 広瀬 | 内 | 右 |
| | 垣内 | 外 | 右 |
| | 小久保 | 内 | 右 |
| | 田口 | 両 | 右 |
| | 伊東 | 捕 | 右 |
| | スチーブンス | 外 | 左 |
| | 中村紀 | 内 | 右 |

| 投手 | 先発タイプ | | リリーフタイプ | |
|---|---|---|---|---|
| | 西崎 | 右上 | 成本 | 右上 |
| | 野田 | 右上 | 平井 | 右上 |
| | 工藤 | 左上 | 赤堀 | 右上 |
| | 伊良部 | 右上 | 石井丈 | 右上 |

お馴染みのメンバーだけでなく控えの小久保、垣内といった新戦力も使いたい。

KONAMI

この戦いは、夢か、現か。

きみたちは幻想世界を体験する!

# 幻想水滸伝™

GENSO SUIKODEN



**かつてないスケールで展開する壮大なシナリオと斬新なゲーム・システムのRPG、いよいよ登場!**

●本拠地システム
仲間が増えていくにつれ活動の拠点である本拠地の城が大きくなり、本拠地の機能が増す「本拠地システム」。

●戦争イベント
通常の戦いとは違い、解放軍対帝国軍の戦争で突撃・弓矢・魔法といった攻撃で戦う。この「戦争イベント」に勝つことでストーリーを先に進められる。

●紋章システム
すべての魔力の源である「紋章」の力を活かしてキャラクターのパワーアップをはかる「紋章システム」。

●グラフィカルな戦闘シーン
ズームイン、ズームアウトなど視点移動をともなう、大迫力戦闘シーン。

**今秋発売予定 予価 ¥6,800(税別)**

コナミ株式会社
本　社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店/〒530 大阪市北区西天満4-15-10
名古屋支店/〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所/〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
広島営業所/〒730 広島市中区大手町2-7-10
福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2-8-30
最新情報は コナミテレホンサービス
関東 東京 03(3436)2277
関西 大阪 06(360) 2626

KONAMI

Anniversary 10th ツインビー®

# メロディー女王を、メローラ姫を、救い出せ。

# 出たな!! ツインビー® ヤッホー! DELUXE PACK



## いくぜ、ヤッホー! デラックスパック第2弾

祝!ツインビー生誕10周年。ゲームセンターで大人気「ツインビーヤッホー! ～不思議の国で大あばれ!!～」と名作「出たな!!ツインビー」との超豪華なシューティングゲームのカップリングが実現。爽快でコミカルなツインビーワールドを満喫しよう。

**9月発売予定** メーカー希望小売価格 **¥5,800(税別)**

ワンモアチャンスキャンペーン実施中

コナミプレイステーションソフトが、もう一枚当たる!

※詳しくは、商品に入っているチャンスカードの応募方法をご覧ください。

PlayStation™

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

北海道 札幌 011(241)4900　北陸 新潟 025(229)1141　九州 福岡 092(715)8200　大牟田 0944(55)4444　毎月第2・4月曜
東北 秋田 0188(24)7000　四国 松山 0899(33)3399　志布志 0994(72)0606　鹿児島 0994(44)3977　内容一新!!

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573（ハロー コナミ）
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)10：30～17：00 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

インタラクティブ・ムービー　学校のコワイうわさ

# 花子さんがきた!!

学校のコワイうわさ。もっと聞いてみたくはないですか…。
CAPCOM
花子さんがきた!!
ゲームもアニメも。

Vol. 1 POINT

子供たちの間で大人気の"花子さん"がインタラクティブ・ムービーとしてカプコンから発売された。絵は子供向きだが、内容は大人でも十分手ごたえのあるこのゲーム。今回は学校内で発見できることなどを紹介する。

■8月11日発売
■カプコン
■4,980円

## 怖い話がインタラクティブ・ムービーで忍び寄る……

学校の怖い話にまつわる映画が大ヒットしたのは記憶に新しいところだが、そのブームの先取りともいえるフジテレビ系テレビ番組『ポンキッキーズ』内のアニメシリーズ「花子さんがきた!!」がインタラクティブ・ムービーとなってプレイステーションに登場した。

夜の学校を舞台にしたアドベンチャーの形をとりながら、プレイヤーの行動によって様々な怖い話やムービーに接触できるというこのゲーム。登場するキャラにほのぼのとした感じのものが多いが、なかなかどうして、十分に"怖がらせて"くれる内容になっている。

放課後、マミちゃんとノブヤ君の前で「花子さん」にあったとうそぶくヒロシ君。花子さんに会わせてほしいとマミちゃんにせがまれ、引っ込みのつかなくなったヒロシ君は、3人といっしょに花子さんが呼び出せるというゴミ捨て場の電話ボックスへ。

花子さん　ヒロシ君　マミちゃん　ノブヤ君

この4人が主な登場人物。アニメでの花子さんは、怖い話の張本人というよりは、案内役を担っている。このゲームでも、要所要所に登場する道先案内人だ。

ゴミ捨て場にたたずむ不気味な電話ボックス。

デタラメにゼロを回し続けるヒロシ君だが……。

偶然にもそれは悪霊を呼び出す番号だった!!

悪霊を封印する鏡が砕け、悪霊が飛び出した!

## 真夜中の学校を舞台に繰り広げられる小さな冒険

校庭　--:--

悪霊を退治するには、封印の鏡の破片を集めなければならない。まずは非常階段を見つけ、階段を登っていく。目的地は3階だ。

突然女の子が…

校舎に悪霊が取りついたことを知って学校に集まった3人組。ストーリーはここから始まる。

校門をスタート地点としてしばらくうろついていると、やがて校舎の非常階段を見つけるはず。ここからが本格的なスタートだ。階段に近づくと、悪霊のボスともいえる悪霊大使が登場し、3人は学校の中に閉じ込められてしまう。

行く先がなくなってしかたなく非常階段を上がると、3階で不思議な女の子に遭遇する。5年2組のそうじ箱を調べてみるといい、という女の子の忠告どおり3階にある5年2組の教室へ入ってみると、そこには貼り紙に書かれたメッセージが……。

6年2組においで

非常階段の3階踊り場で出会った女の子から、5年2組のそうじ箱を調べるといい、と教わった3人組がそこへ行くと、そこにはこんな貼り紙が……。

5年1組においで

貼り紙に導かれるまま6年2組の教室へ行った3人組。中を見渡すと黒板にまたメッセージが書かれているのを発見する。ええっ、また別の教室に行くのぉ!?

### 探検は簡単

進む

調べる

行き止まり

校内の探検は実に簡単。方向キーでカーソルを動かし、カーソルの指の動きを見て行動を決めれば良いだけだ。指が奥に向かってツンツン動けばまだ進める印。指を揃えた状態なら調べられるものがあり、横に振っていればそれ以上何もないということだ。

# 3人の前に立ちはだかる世にも奇妙なミニゲーム

## ↓水飲み場の前で……

メッセージに翻弄されるまま水飲み場にやってきた3人組を待ちかまえていたのが、あの女の子。ここで1つめのミニゲーム「水よ静かに流れよ」を体験することになる。このゲームをクリアすればいよいよ花子さんが登場。突然3人組に襲いかかる悪霊を退治してくれる。このようにミニゲームをクリアすることによって、次のイベントへ進むことができるのだ。

半分うんざりしながら5年1組に行くと、ガラス窓にまたメッセージが。水飲み場へ行くとあの女の子が登場し、遊ぼうとせがむ。

モグラたたきふうのミニゲーム。ボタンを押し間違えるくらいなら取りこぼしてもいい、という気持ちで慎重に押そう。

ミニゲームをクリアすると悪霊が！ しかし花子さんが登場し、退治してくれる。

## ↓3階の廊下で……

1匹めの悪霊を退治し、封印の鏡のかけらを手に入れた3人組は、パソコン室の前にある奇妙なポスターに気づく。このポスターに触れると登場するのが、廊下を猛スピードで走り抜けるテケテケだ。こいつを捕まえるには、まず図書室でバラバラになった16枚の板を集めて〝霊界縄〟を作る必要がある。だが本番は、このミニゲーム〝テケテケを捕まえろ〟なのだ。

パソコン室前のポスターをクリックすると奇妙な声と共にテケテケが登場。こいつを捕まえるにはまず霊界縄を手に入れる必要がある。

少し難易度の高いミニゲーム。3人は前のほうにしか進めないので、テケテケが3人より後ろに来た時点で逃げてしまう。

とにかく3人が常にテケテケと同列か前にいる状態を保って、一番右の1点に追いつめること。

# 校舎内で起こる不思議な出来事の数々

## ↓パソコン画面に怖い話が……

このようにしてミニゲームを次々とクリアし、悪霊を封印する鏡のかけらを集めていくのがゲームの本線だが、それとは無関係に楽しめるイベントもある。校舎内を探検していると手に入るフロッピーディスクもそのひとつ。これを持って2階のパソコン室へ行き、パソコンを使うと様々な〝怖い話〟が読めるのだ。フロッピーはいろいろな所に落ちているので、くまなく校舎内を探そう。

フロッピーを手に入れたらパソコン室の後ろにあるパソコンのうち左側をチェック。すると画面に怖い話が浮かび上がる。ちなみに右側では一度解いたミニゲームが自由に遊べる。

画面に浮かぶ怖い話

ここにフロッピーが…
2階　技術室
3階　6-1教室
3階　図書室
3階　視聴覚室
2階　3-1教室
2階　1-1教室
1階　用務員室

## ↓音楽室のピアノの鳴らすと……

校内でいろいろな場所をチェックしていると、怖い話のアニメーションが登場する。これには『ポンキッキーズ』内で放映されたもの以外にも、このゲームのために製作されたアニメも多数が用意されている。ナレーションはテレビ同様伊武雅刀が担当。おどろおどろしい雰囲気でいっぱいだ。これ以外にも様々なイベントが体験できるのでチェックは欠かさずに。

音楽室の壁に怪しい貼り紙が。ん、と、か、らの文字の色だけ違っているようだが……。

ピアノをのぞくと見える謎のメモ。あの貼り紙をヒントに鍵盤をたたいてみると……。

トンカラトンと言わないと人を斬り殺す怪人の話が流れる。

用務員室をのぞくとカメラと日記を発見。カメラを使うと心霊写真が撮れる。

日記を見ると「四次元を写すカメラマン」のムービーが流れる。

カプコンより／夜の学校は、独特の雰囲気が凄く怖いよね。〝花子さん〟も舞台は真夜中の学校。肝試し感覚で遊べるぞ。教室や廊下の陰から不意に現れる妖怪が背筋まで凍らせてくれるのだ。（芥川）

パズル

# くるりんPA！

Vol.3 POINT

PS初の3千円台で発売中の「くるりんPA！」。もう既にキャラ別のエンディングを全部見た人もいるだろう。とにかく導火線をつなぎまくって1度に燃やすのがコツだが、そのためには爆弾をしっかり使うことが大切。

■7月7日発売
■スカイ・シンク・システム
■3,980円

## 完全爆弾活用マニュアル！（無害）

導火線は、つながっていなくても、爆弾を利用することによって連鎖させることができる。爆弾の有効範囲は、上下左右1ブロック。導火線は、点火口の向きに関係なく燃やすことができるので、長〜い導火線を下からつなげてきて、間違えて点火口を埋めてしまっても、隣り合ったどこかに爆弾を置いて点火すれば問題ない……ということは、前回までに述べてきた。今回は、大連鎖を組む上でもうちょっと突っ込んだ考察をしてみよう。

導火線ということで、とにかく1本でも長く組みたくなるかもしれないが、問題なのはブロックが燃えるのに時間がかかるということ。途中にあまり爆弾を置かずにジジジとやると、見ている分には楽しいが、その間に敵はどんどんゲームを進めていることを忘れないでほしい。専門用語でいえばタイムラグが発生してしまうわけで、タイミングとスピードが命のこのゲームでは、命取りになりかねない。爆弾を利用して飛び火させ、時間を短縮させるような大連鎖を組むことが必要になる。

## 最低目標80個で打倒パロパル王！

1Pだと6面あたりから急に難しくなる。何が違うかといえば、やはりスピード。素早く連鎖を組むことと、先制攻撃を心掛けよう。

相手の状態にもよるが、とどめを刺す時は、最低でも6〜8面で60個、最終面では80個以上の雪だるまを相手に送りたい。

最終面のパロパル王は、アイテムを全種類使ってくる。一番気をつけたいのは、ラブリーロケットと時限爆弾の併用による反撃。2段構えの攻撃をするか、1撃で必ず仕留めるようにしよう。

雪だるま82個による攻撃。ちょっとキツイかも……？

ちゃらっぽこおやじ。自分さえ楽しければ何をしてもいいのか？

## 感動!?のエンディングが君を待っている

優勝者はどんな望みも叶えられるというこの大会。果たして皆の願いの行方は!?

使うキャラクターによってエンディングが違うのも、このゲームの楽しいところ。1つのキャラクターを使いこなせるようになってもまだ先は長い。全てのエンディングを見るまでにはかなり遊べるのではないだろうか。

「あたしね、甘いものだーいすきなの！おかしの家でおかしいっぱいたべたいなぁ」
「フムフム」

### 求む！　雪だるまジャンキー

雪だるまの最高得点を募集します。一番威力のあるライオンを使うとラクですが、キャラ別や導火線のみの連鎖など独自性という点からも募集しますので、「奈名ちゃんを使えば俺様は日本一だ」などと自負しているような方も待ってます。写真のみでＯＫ。結果は誌面で発表、掲載者には賞品有☑。宛て先は、〒103　東京都中央区日本橋浜町3-27-6　平田ビル2F　ソフトバンク(株)　THE PLAYSTATION編集部「求む！　雪だるまジャンキー」係まで！

スカイ・シンク・システムより／今、全国各地のお店で、「くるりんPA！」ゲーム大会を行っています。あなたのお近くのお店でもやっているかもしれません。もしやっていたら、ぜひ参加してね！（大浦）

# アクアノートストーリー大賞募集

# 最近、ホリディ号の調子はいかがですか。

海底散策ゲーム「アクアノートの休日」(アートディンク)が発売されて1カ月がたちました。

すでに皆さんは、潜水艦ホリディ号を駆って探検し、さまざまなものに出会っていることでしょう。

そんななか、「なぜこんなものがあるんだろう」「これは(彼らは)いったい何なのだろう」といった疑問は湧き出てきませんでしたか。

実は、その疑問の答えは、ひとりひとりのプレイヤーに委ねられているのです。

あなた自身の答えを、作品にしてみませんか。航海日誌、ドキュメンタリー、SF、純文学、戯曲などなど、内容も形式も自由にどうぞ。

条件はひとつ、「アクアノートの休日」をもとにしていること。

最優秀作品(1作品)には賞金10万円を、優秀作品(若干数)には賞金5万円を贈呈いたします。

## 募集要項

応募形式：文章作品であれば形式自由。
ただし400字詰め原稿用紙に換算して20枚以内(8000字以内)であること。
フロッピーディスクでの応募も可。その場合、MS-DOSフォーマットのテキストファイルにてお願いします。

応募先：〒103　東京都中央区日本橋浜町3-27-6
ソフトバンク㈱　THE PLAYSTATION編集部
アクアノート・ストーリー大賞係

締め切り：1995年9月30日(必着)

発表：THE PLAYSTATION 12月1日発売号

主催：THE PLAYSTATION編集部
協力：㈱アートディンク

# オマエの価値が知りたい PART2
# ネジコンは

## Q1 ネジコンはなぜあんな変な形をしているのですか？

## A1

プレイステーションユーザーが操作するのに違和感がないままアナログ入力を自然にできるように、さらに中央のねじり部を「両手」で入力できることを念頭において設計した結果、あのような形になったということです。パソコンでのゲーム用アナログ入力機器は、安定のために、重くしたり底面積を広くとるといった方法がとられたりしていましたが、ネジコンは標準のコントローラパッドと同じように、全重量を完全に両手の中のみに委ねることにより、絶対的な安定性を生み出した画期的な多目的アナログ入力機器といえるでしょう。

## Q2

## なぜアナログ入力部分に「ねじる」という方法を採用したのですか？

## A2

ねじる、まわすなどの「直線的ではない入力」方法が欲しかったから、とのこと。今はハンドル操作に使われていることが多いけれど、ファミスタやプライムゴールにまで対応しているし、これからも順次画期的な使い方が開発されていくことでしょう。

「アナログ送球」
ボール」になることも!?

送球部分などがアナログ対応となり、新しいかけひきの緊張感を生み出したファミスタ。

Lボタン（アナログ）
方向キー
スタートボタン
回転部（アナログ）

ボタン名の右側に（アナログ）と表記されているボタンがアナログ入力になっている。手のひらに入るサイズで4ヵ所もアナログ入力部があるコントローラはネジコンだけ。

## Q3

## なぜ、全ての入力部分がアナログになっていないのですか？

## A3

アナログ部分はデジタル入力装置に比べデリケートかつコストがかかり、装置自体もかなりの大きさになることと、デジタル入力も同時に必要になることもあるので、残してあるのです。ミサイルスイッチにいちいちアナログボタンを押し込むのは、大変でしょう？

## Q4 なぜセレクトボタンが消えてしまったのでしょう？

## A4

「ねじる」という特殊な操作の中、標準コントローラのような位置にセレクトボタンがあっても押しにくいので、他のボタンにその役割を割り振ったのです。全体的に操作性をよくするために、あえてセレクトボタンは削ってスタートボタンを大きくしたのですね。

ネジコン対応ソフトリスト（暫定版）

| ソフト名 | メーカー名 |
|---|---|
| リッジレーサー | ナムコ |
| サイバースレッド | ナムコ |
| エースコンバット | ナムコ |
| Jリーグサッカー プライムゴールEX | ナムコ |
| (新)リッジレーサー(仮) | ナムコ |
| ファミスタ(仮) | ナムコ |
| サンダーストーム&ロードブラスター | エクゼコ・デベロップメント |
| TAMA | タイムワーナーインタラクティブ |
| RACE DRIVIN' a GO！ GO！ | タイムワーナーインタラクティブ |
| VictoryZone | ソニー・コンピュータエンタテインメント |

(注)未発売のものは、対応予定のものです。

# エライのか？

プレイステーションを象徴するような、アナログ入力機器、ネジコン。
今回はそのネジコンの、広がりゆく可能性を追求する！

V-Zoneが対応しているのは知っていたかな？　ドラムが回りっぱなしになるので使いにくいけど。

## Q5

ネジコンのアナログ入力に対応していることを、表立って表記しないソフトがあるのはなぜですか？

## A5

各サードパーティーの独自の判断によって表記する、しないの違いがあるようです。右上の表に書いたほかにもこっそりアナログ入力に対応したソフトがあれば、編集部にご一報を。

Bボタン
Rボタン
Aボタン
Ⅰボタン（アナログ）
Ⅱボタン（アナログ）

微妙な操作には、やはりアナログ入力が必須だ。回転部の調整も忘れずに。

小売店の中には「なくてもゲームはできるから」と、ネジコンの販売に消極的な店もあると聞く。一方で、一時期はどこでも手に入らなかったようだし、CDで販売されるソフトと違って簡単に再販できるものでもない。だがファミスタやプライムゴールのように、新たな活用法はまだまだあるはずだ。次号からは発売済みの様々なゲームでの、ネジコンの実際の効能と活用法について連載していく予定だ。

協力／ナムコ・吉積　信

つづく

好評新連載 第2回

# ゲームスクールの方程式

隔週新創刊号よりスタートしたこの企画。なかなか好評のようで、これからゲーム業界を目指す若い読者からの反響が少なからず届いている。どんな授業内容なのか？　卒業後、どんな進路に進めるのかといった、ゲームスクールの表面的なことへの関心が高い。それはもちろん重要だが、それだけでゲームスクールを判断できない。しかし、この企画を読み進めることで、何かがわかってくるはずだ。

バンタン電脳情報学院　東京都渋谷区東3-22-14　☎ 0120-51-0505

連載第2回となる今回も、藤崎君の授業風景をお届けしようと思う。前回、彼の時間割を紹介したように、普通に過ごそうと思えば以外と楽な一週間である。もちろんそれは単位制であることと、彼が後期に重点的に授業を取ることにしているからだが、それでも空き時間が多い。藤崎君の場合、その時間を利用して実習室で黙々とプログラムを打っているとのこと。実習室は、学校が開いている時間なら、いつでも誰でも利用できるフリースペース。

「やっぱり、授業だけだと物足りなくなるんですよ。授業はもちろん楽ってわけじゃありませんけど、なにしろキーボードを叩くのが好きだし、勉強にもなりますから」

そんな彼が今作っているのは、グラフィックエディターだ。簡単に言えば、ゲームの絵を描くための、基になるソフト。彼自身システムエンジニアを目指していることもあり、こういったシステム構築には時間を忘れて取り組んでしまうらしい。

「これができたら、来年のイベント用にゲームを作るんですけど、このエディターを使いたい」

実習室に集まってくる生徒のほとんどがゲームを作る中、その基であるエディター制作に余念がない藤崎くんを、友人はこう評す。

「彼は非常にまじめですね。頼まれるとイヤと言えないし、いつもコツコツとやってますよ」

実習室は今年から開設されたとのことだが、この設備は藤崎君をはじめ、生徒達に非常に好評。やる気と能力を育てるにはこういったスペースは歓迎されるべき。

ゲームプログラムコース2年
**藤崎智洋**くん
とにかくコンピュータが好き。性格はおおらかで、楽天家。

藤崎君が使うのはもっぱらDOS/Vマシン。

### 次回はVol.12

次回のこのコーナーは、夏休み真っ只中の藤崎くんの生活をお届けする予定。とはいっても彼は遊んでばかりいるわけではないので、やはり実習室からレポートとなるかもしれない。どうだろう？

# ゲエム真理教

# 悩んだぶんだけ大人になるのだ

波平です。7月中旬になってもまだ梅雨が明けません。腰が痛むのでまいりますな。子供たちは雨の中でも元気いっぱいに走り回ってます。けっこうけっこう。

## 骨ノ真理

●「クライムクラッカーズ」の **骨は何に使うのか。**

（愛知県・浅井秀一郎）

偉そうだな君は。私も人の事は言えんが。

さて、クラクラの謎のアイテム「骨」はかねがね不思議に思ってる人が多いようです。何かいいことがあるかも、とボス戦で使ってみたりとかした人も多いとみた。いや私もそうなんですが。

ひとつ白黒はっきりさせようと、開発元であるメディアビジョンさんに聞いてみました。

「あ、骨ですか。１では使え……あ……。」え、〝１では〟？　ということは？「……ちょっとお待ち下さい。」はあ。……「お電話かわりました。ええ、骨ですね。あのステージは、住民が全滅させられてしまってまして、その痕跡というか、感傷としての意味しかないんですよ」。え、あれ、人骨だったんですか。「そういうことです。ただ、それをあんまり具体的に言うと生々しくなっちゃうんで。」なるほど。「でも、あれで終わってしまうのもナニなんで、**ゴニョゴニョ**（ひみつ）みたいなことを考えてはいるんですよ」。なんと、ゴニョゴニョ（ひみつ）を。聞いたかみんな！　骨を持ったセーブデータを取っておくと、とてもゴニョゴニョ（ひみつ）だぞ！

## 偏りノ真理

●なんでプレイステーションのゲームは、**パズルゲームやごらくゲームが多いのですか。**教えてください。

（東京都・幡野 敦）

ごらくゲームって何だ。まあでも、確かにパズルゲーム多いですね。なんでだろう。むーむーむー。分かんないので、そのへんをうろうろしていた今年度入社の辺町君に聞いてみました。なんでですか。「えーと、作るのが簡単だからじゃないですか」。ほほう。「実際、プログラム簡単ですからね、凝った事やらなければ」。ほほう。すると、すでにリリースされてるのは凝ってないものばかり、と。「えっ、いやいや、私はそんなこと一言も言ってませんよ」。遅いよ。「まあ、ご家庭で気軽に楽しめるゲームということで……」。ほほう、さすがに早稲田の新卒はフォローも違うな。俺みたいに大学６年通ったあげく中途入社した人間とは器が違うってか。「そんなこと言ってませんてば」。けっ。

## 学歴ノ真理

●編集部で働くには、**どんな学校を卒業すれば**いいのですか。

（東京都・村上主也）

また俺の神経を逆撫でするか。まあいいか。真面目に聞いてるみたいだし。

ええ、ではご参考までに。本誌編集長の大王様は東京スクール・オブ・ビジネスのマスコミ広報科卒です。関係ないけど茶髪です。かたや編集部員の西岡は学習院卒で、やんごとなき方の御学友であらせられます。これも関係ないですが。

まあ言っちゃえば、学校なんてどこ出てても関係ないです。出てなくても、いいです。以上。

## ４色分解ノ真理

●ゲエム真理教を、**カラーにしてほしい。**

（東京都・小松秀一）

ありがとう。でもね……あっ、事情を深く掘り下げて説明できるスペースがないっ。以下次号！

### ワンポイント修行　ゲエム用語編⑤

**えすたんし【S端子】**モニター入力端子の一。映像信号をY（明るさ）とC（色）の二つに分離（Separate）して入力するためキレイに映る。らしい。

**えっくすろくまんはっせん【X68000】**パソコンの機種の一。将来性はすでにナニだが、アーケードゲームの移植や同人ソフトが充実しているためゲーマー御用達マシンに。目のつけどころがとてもシャープ。

**えでゅていんめんと【edutainment】**教育（education）と娯楽（entertainment）を合わせた造語。要するに教育用ゲーム。

**えむえすえっくす【MSX】**パソコンの統一規格として㈱アスキーが提唱。MSX規格自体が低機能だったせいか「MSX2+turbo」まで出して息切れ。いまだに根強いファンは多い。ソニーもMSXパソコンを出していたりした。人々のひっとぴっと。

### 集え!! まよえる者たちよ（出家不要）

今、周りではみんながワーワー騒いで引っ越し作業してます。一息ついて、ふと辺りを見回すと……散らかってるのは俺の机だけじゃんか。てなわけで、今度から下の宛先へ悩み事送ってね。

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル２Ｆ
THE PLAYSTATION編集部
「引っ越し面倒くさいなあ」係

# ハニーにおまかせ！ ラブラブPS大作戦

BY　ステハニー☆林

ムームー星人 絵かきうた 〈やられちゃった編〉

1.カメの頭がありました．

2.根本をリングで補強したけど

へにょ…

3.やっぱり萎えちゃう50代

やられちゃったぃー

4.赤玉が出たらリタイヤだ．

ムームー星人 やられちゃった編の出来あがり…。

コンニチワー！　毎日暑い日が続いているけど、みんな元気にしてる？　今回も元気にいくわよ〜。というわけで、前回の続きから。

私がソニー・ミュージックエンタテインメントに入社するまでの話ね。

今の会社には、当然入社試験を受けて入ったんだけど、２回目の面接の合格通知が留守番電話に入ってたのよ。

それを母親が間違って消しちゃったから、さあ大変。人事の人から確認の電話が入ったけど、私は家にいないし。そこで、母親は思わず「娘の代わりに、私が試験を受けに行きます！」って言ってしまったの。

そのまま面接試験に行ってたら、今頃母親がステハニーになって、バリバリ広報の仕事をしてたかも。

でも、何とか入社できたから不思議ね。私って運が強いのね。男運はあまりよくないのに……。

それで、営業部門に配属になったんだけど、最初はアシスタントね。それから、外回りのセールスで、お店回りをやってたわ。

家から歩いて15分ぐらいのところにある横浜の営業所だったんで、お昼になるとご飯を食べに帰ったり、昼寝をしてたり、男を連れ込んだり（嘘よ）と結構便利だったのよね。

ある時某バンドのボーカルをやってる女性が、営業所にあいさつに来たんだけど、「私×××さんに似てるって、よく言われるんですよ」なんて言ったら、ムッとされたの。

彼女が帰った後、所長には叱られるしね。何か悪い事でも言ったのかしら、と悩んでしまったわ。

それから東京の営業所に移り、販売促進課勤務になったの。

そこで、テレホンサービスとかやってたのよ。テレホンサービスというのは、ダイヤル$Q^2$でHな話をする、というのではなくて、いろいろな新譜情報を、お姉さんがやさしく教えてあげる、というよくあるアレね。

その他に、プロモーションCDのD.J.とかやってたわ。昔から声だけは重宝されてたのね。

本誌の読者の中で、当時の私のこうした活動を知っている人がいて、びっくりしたんだけど、ちょっとは有名人なのかしら。

で、何か芸名っぽいものをつけなくちゃ、ということになってステハニー☆林に決まったのよ。

その他にも、キャッシー、バーバラ、マリリン、コマネチ、ボボ・ブラジルとかいろいろ候補もあったんだけどね。

こうして、スター街道まっしぐら、というわけじゃないんだけど、プロモーション活動は始まったのよ。

ある時、新年のあいさつ回りで、あるレコード店チェーンの本部に行ったんだけど、私が染之助・染太郎の真似をして、CDを傘で回しながら、「おめでとーございます！」ってやったのよ。

でも、全然ウケなくて、惨めだったわ。思い出す度に恥ずかしくなっちゃうわ。

電撃ネットワークみたいに、股間に花火でもはさんで、走り回ればよかったかしら。

あら、今回もアッという間に終わってしまったわね。早いものね。あまり早いと……、とまあ、みなさん暑さに負けずにがんばってね。

というわけで、ハニー、フラッシュ！　でした。

←500円のビニール傘

CDをまわすステハニー☆

なんでも誌上相談室

## ハニーのお暇なら来てよね！

今回もお便りが少なかったけど、みんな夏バテしたのかしら。でも、メゲずにいくわよ！

●

今僕が付き合っている女の子は、とてもゲームが好きで、よくデートでゲームセンターに行きます。彼女は「バーチャファイター」のサラ使いで、しかも僕よりずっと強いんです。

この間バーチャをやってて、乱入してきた男に、彼女は、完璧にやられてしまったんだけど、彼女の好みのタイプだったらしくて、そのゲーセンに行こうと、しつこく僕を誘うんです。

林さん、こんな時どうしたらいいかアドバイスしてよ。

（千葉市のハートブレイカー）

●

女は強い男にあこがれるものよね。もしかしたら君、あまりゲームが好きじゃないんでしょ。もし、そうならゲーム好きになってね。そうすれば、バーチャだって強くなるし、彼女といろいろな話もできるでしょ。そうすれば、もっと分かりあえるしね。

だから、一度トライしてみてね。

というわけで、みんなどしどしお便りちょうだいね。

このままじゃ、ちょっと寂しいからね。夏休みは、何てったって投稿よ。

〒103東京都中央区日本橋浜町
3-27-6 平田ビル２F
ソフトバンク株式会社
THE PLAYSTATION編集部
「ハニーのお暇なら来てよね」係まで。

イラストbyステハニー☆林

# 動画でパズルだ！ プップクプー

# 作品コンテスト

**プレイステーションソフトの中でも異彩を放つパズルゲーム「動画でパズルだ！ プップクプー」。その本格的なコンストラクション部分を活用した動画とBGMの作品を大募集します。**

アジェンダから7月に発売されたパズルゲーム「動画でパズルだ！ プップクプー」。本誌8月号でもお知らせした通り、みなさんの作品を大募集します。

このゲームはただのパズルゲームだと思ったら大まちがい。お絵描きモードと、おんがくモードがあり、こちらがソフトの本当の趣旨なんじゃないかと疑いたくなるほどの充実ぶり。お絵描きモードでは、4枚の画面にそれぞれ絵を描き入れ、連続または同時に表示することで動画として表現します。

おんがくモードは楽譜ではなく、音の種類や高低が一目でわかる譜面を使用。音の種類は基本17種で高低によって変化するものもあるので、それ以上の音を駆使することで本格的な作曲が可能です。詳しい操作方法は説明書、または本誌8月号で紹介していますのでそちらをごらんください。

今回はユーザーのみなさんの作品の発表の場としてもこのコンテストを企画しました。作品は動画、BGMのセットで審査対象とします。審査はアジェンダのソフト開発に携わった方々と編集部で行います。優秀作品にはアジェンダより要項に記載されている通り、賞金が授与されます。

この夏休みを利用して、アーティスティックな動画とBGMを作って、賞金10万円を目指してみませんか。

## 応募要項

募集タイトル：プップクプー作品コンテスト

応募方法：「動画でパズルだ！ プップクプー」のお絵描きモードで作成した動画とBGMを、拡大再生ボタンで再生させ、VHSテープに録画し、下記あて先まで郵送してください。BGMは作曲するときの譜面も再生して録画してください。

締め切り：1995年9月8日㈮　　発表：本誌10月20日号（10月6日発売）

応募先：〒103　東京都中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2F
ソフトバンク㈱THE PLAYSTATION編集部
「プップクプー作品コンテスト」係

《各賞》

| 賞 | 部門 | 人数 | 賞金 |
|---|---|---|---|
| 最優秀作品賞 | | 1名 | 10万円 |
| 優秀動画賞 | 大学生・一般 | 1名 | 5万円 |
| | 高校生以下 | 1名 | 3万円 |
| 優秀曲賞 | 大学生・一般 | 1名 | 5万円 |
| | 高校生以下 | 1名 | 3万円 |
| 編集長特別賞 | | 1名 | 5万円 |
| アジェンダ特別賞 | | 4名 | 各1万円 |

《注意事項》　応募資格は一切問いません。お送りいただいたビデオテープは返却致しませんのでご了承ください。メモリーカードでの応募は受け付けません。応募の際には住所、氏名（ペンネームも可）、年齢、職業（学校名、学年）、電話番号、作品タイトル、コメント等を明記した文書を添付してください。なお作品の雑誌掲載権はソフトバンク㈱に帰属します。

## サンプルデータを紹介！

動画サンプル 1

ソフトには単純なものから複雑なものまで、10種類の動画のサンプルデータが入っています。これらを参考にして思いのままに動画を作成してください。サンプルを元にした改良版での応募もOKですが、オリジナリティにあふれる作品を待ってます。

# NEW DISC LINE UP 新作スケジュール表

**1995 8.11～**

新作ソフト及び周辺機器の発売予定リストです。周辺機器欄のMはマウス、Cは対戦ケーブル、Nはネジコン、Tはマルチタップに対応していることを示し、①～⑮の数字はメモリーカード使用ブロック数を表します。

| 発売日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 価格 | 周辺機器 | 掲載ページ | 開発進行度 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8月11日 | GROUND STROKE | SPS | テニス | 5,800円 | ① | 58 | 99% |
| | 3×3 EYES～吸精公主～ | エクシングエンタテイメント | アドベンチャー（CD2枚組） | 7,300円 | ＊ | 132 | 100% |
| | 学校のコワイうわさ 花子さんがきた!! | カプコン | インタラクティブ・ムービー | 4,980円(予) | ①～③ | 102 | 100% |
| | ストリートファイター リアルバトル オン フィルム | カプコン | 対戦格闘 | 5,800円(予) | ① | 128 | 100% |
| 8月25日 | RAYMAN | Ubiソフト | 横スクロールアクション | 5,800円 | ③ | | 99% |
| | ZERO DIVIDE | ズーム | 対戦格闘 | 5,800円 | ① | 29 | 99% |
| | ツァイトガイスト | タイトー | 3Dシューティング | 6,800円(予) | | 76 | 99% |
| | サラブレッドブリーダーII Plus | ヘクト | 競馬シミュレーション | 6,200円 | ⑤ | 54 | 98% |
| 9月8日 | 宝魔ハンターライムSpecial Collection Vol.2 | アスミック | デジタルアニメーション | 4,900円 | ① | 78 | 99% |
| | おーちゃんのお絵かきロジック | サンソフト | パズル | 4,900円(予) | M | 88 | 90% |
| 9月14日 | Jリーグサッカー プライムゴールEX | ナムコ | サッカー | 5,800円 | N | 86 | 50% |
| 9月15日 | 信長の野望 覇王伝 | 光栄 | 歴史シミュレーション | 6,800円 | ④ | 84 | 100% |
| 9月22日 | 対戦ケーブル | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 周辺機器（通信ケーブル） | 1,500円 | | | ? |
| | V-Tennis | トンキンハウス | テニス | 5,800円 | ① | | 90% |
| | Metal Jacket | ポニーキャニオン | バトルシミュレータ | 5,800円 | ②C | | 90% |
| 9月29日 | EMIT バリューパック | 光栄 | アニメーションドラマ（CD3枚組） | 15,800円 | ① | 160 | 90% |
| | 三国志IV | 光栄 | 歴史シミュレーション | 10,800円 | ④ | | 90% |
| | 永世名人 | コナミ | 将棋 | 5,800円 | | | ? |
| | 出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK | コナミ | シューティング | 5,800円 | | | ? |
| | ユニバーサル機完全解析 パチスロシミュレーター | フォーラム | パチスロ | 6,800円(予) | | | 90% |
| 9月下旬 | 燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER | ジャレコ | 野球 | 5,800円 | ③ | 74 | 85% |
| 9月末 | ハーミィホッパーヘッド | ソニー・コンピュータエンタテインメント | アクション | 5,800円(予) | ① | 44 | 95% |
| 9月未定 | EXECTOR | ARC SYSTEM WORKS | 3Dシューティング | 5,300円 | | | 99% |
| | 豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説 | アトラス | 対戦格闘 | 5,800円 | | | 99% |
| | C1-CIRCUIT | インベックス | ドライブ | 5,800円 | | | 30% |
| | 海底大戦争～IN THE HUNT～ | エクシングエンタテイメント | シューティング | 5,800円 | ① | | 90% |
| | ときめきメモリアル～forever with you～ | コナミ | シミュレーション | 6,800円 | M | 89 | ? |
| | ときめきメモリアル～forever with you～ 限定版 | コナミ | シミュレーション | 9,800円 | M | 89 | ? |
| | 藤丸地獄変 | ソニー・コンピュータエンタテインメント | シミュレーション／RPG | 5,800円 | | 73 | 85% |
| | 新日本プロレスリング闘魂烈伝 | トミー | 3Dプロレス | 5,800円(予) | ①～⑧ | | 95% |
| | 矢追純一極秘プロジェクト「UFOを追え！」 | 日本クラリービジネス | データベース・エンターテイメント | 7,500円(予) | ①M | | 35% |
| | BOXER'S ROAD | ニュー | ボクシング | 5,800円 | ⑦ | 48 | 97% |
| | 対局将棋 極 | ログ | 将棋 | 6,800円 | ① | | 95% |
| 10月13日 | トータル・エクリプス TURBO | BMGビクター | 3Dシューティング | 5,800円 | (①) | | 95% |
| | ダークシード | ギャガ・コミュニケーションズ | ホラーアドベンチャー | 5,800円 | ④M | | 99% |
| | HYPERフォーメーションサッカー | ヒューマン | サッカー | 5,800円(予) | ② | 40 | 95% |
| 10月27日 | ぱいるあっぷ・まーち | プロシードユニ | シミュレーション | 5,800円 | | | 50% |
| 10月下旬 | ミラクルワールド | ウィザード | パズル＆クイズ | 5,800円 | ② | 85 | 70% |
| | スーパープロコマンダー | オプテック | 周辺機器（コントローラパッド） | 3,480円 | | | 90% |
| | ★占都物語 | 東北新社／三修社 | 占い | 5,800円 | | | 60% |
| 10月未定 | ただいま惑星開拓中！ | アルトロン | シミュレーション／アクション | 未定 | | | 20% |
| | ★P-us（ピアス） Virtual Girl Studio | アンティノスレコード | シミュレーション | 3,800円 | | | ? |
| | 高野孟の世界地図の読み方（仮） | インサイダー | エデュテインメント | 未定 | | | ? |
| | サンダーストーム＆ロードブラスター | エクゼコ・デベロップメント | シューティング＆カーアクション（CD2枚組） | 6,800円 | ①NM | | 80% |
| | 日本の倶楽部（仮） | ズーメックス | ゴルフ | 未定 | M | | 70% |
| | 井出洋介の麻雀家族 | セタ | 麻雀 | 6,500円 | ① | | 95% |
| | パーフェクトゴルフ | セタ | ゴルフゲーム／データベース | 7,900円 | ① | 87 | 90% |
| | 四柱推命ピタグラフ | データム・ポリスター | 占い | 5,800円 | ⑤M | | 80% |
| | The鬼退治～目指せ！ 二代目桃太郎～ | 日本一ソフトウェア | ボードゲーム（1～4人） | 5,800円(予) | ① | | 85% |
| | 祇園花 | 日本物産 | 花札 | 5,800円(予) | —— | 162 | 30% |
| | フェーダ～エンブレム・オブ・ジャスティス～リメイク！（仮） | やのまん | シミュレーション／RPG | 未定 | | | 50% |
| | 卒業II ネオジェネレーション | リバーヒルソフト | 育成シミュレーション | 未定 | | | 50% |
| 11月10日 | NIGHT HEAD ―ザ・ラビリンス― | サイトロン・アンド・アート | アドベンチャー | 5,800円(予) | | | 50% |
| 11月下旬 | ウルフファング～空牙2001 | エクシングエンタテイメント | シューティング | 5,800円(予) | ① | 161 | 5% |
| | 通天閣 | ソニー・ミュージックエンタテインメント | シューティング | 5,800円(予) | | 150 | 50% |
| | オセロワールドII | ツクダオリジナル | テーブル | 5,800円(予) | | | 40% |
| 11月未定 | Break Thru！ | 翔泳社 | パズル | 未定 | | | 30% |
| | TIZ～TOKYO INSECT ZOO～ | ゼネラル・エンタテイメント | プレイング・ムービー・ゲーム | 未定 | | 50 | 50% |
| | 負けるな！ 魔剣道2 | データム・ポリスター | 対戦格闘 | 5,800円 | | | 50% |
| | REVERTHION | テクノソフト | 対戦型3Dアクションシューティング | 未定 | | 24 | ? |

＊は専用メモリーカードを一枚用意することを推奨、★は初登場ソフトを示します。

| 発売日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 価格 | 周辺機器 | 掲載ページ | 開発進行度 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | ★リターン・トゥ・ゾーク | バンダイビジュアル | アドベンチャー | 未定 | | | ? |
| | Extreme Power（仮） | プロファイア | 3Dシューティング | 未定 | | | 55% |
| | ブルー シカゴ ブルース | リバーヒルソフト | 推理アドベンチャー | 未定 | | | 30% |
| 12月15日 | ザ・心理ゲーム | ヴィジット | 心理ゲーム | 5,800円（予） | | | 20% |
| 12月上旬 | キリーク・ザ・ブラッド2 | ソニー・ミュージックエンタテインメント | シューティングアドベンチャー | 5,800円（予） | | | 30% |
| 12月中旬 | キュイーン | メディアエンターテイメント | シューティング | 未定 | | | 15% |
| 12月末 | ディア・フレンズ | ビジュアルアーティストオフィス | 恋愛シミュレーション | 未定 | M | | 25% |
| 12月未定 | 松方弘樹のワールドフィッシング | BPS | フィッシング | 未定 | | | 20% |
| | ROBO・PIT | アルトロン | 対戦アクション | 未定 | | | ? |
| | 天地無用！（仮） | エクシングエンタテイメント | アドベンチャー | 未定 | | | 5% |
| | 東京ダンジョン | 角川書店 | RPG | 未定 | | | 40% |
| | ★STAHL FEDER ～鉄甲飛空団～（仮） | サントス | 縦スクロールシューティング | 未定 | | | ? |
| | NINKU―忍空― | トミー | アクション | 5,800円（予） | | | 20% |
| | エキスパート（仮） | 日本物産 | アクション | 5,800円（予） | | 162 | 20% |
| | ニチブツアーケードクラシックス | 日本物産 | アクション | 5,800円（予） | | | 10% |
| 1996年1月 | 蜃気楼回廊 | プレ・ステージ | テキストアドベンチャー | 未定 | | | 30% |
| | ★ディスクワールド | メディアエンターテイメント | アドベンチャー | 5,800円（予） | | | 60% |
| 1996年2月 | メルティランサー | BLAZE | 育成シミュレーション | 未定 | | | 15% |
| | ZORK I | 翔泳社 | アドベンチャー | 未定 | | | 20% |
| | 優駿伝説（仮） | 日本物産 | 競馬シミュレーション | 6,800円（予） | | | 3% |
| 1996年3月 | 鉄拳2（仮） | ナムコ | 対戦格闘 | 未定 | | 154 | ? |
| | デットヒートロード | 日本物産 | レース | 5,800円（予） | | | 6% |
| | ★VictoryShot（仮） | バップ | ゴルフ | 未定 | | | ? |
| 1995年夏 | ヴァンパイア | カプコン | 対戦格闘 | 5,800円 | ― | | ? |
| | ストリートファイターII ムービー | カプコン | インタラクティブ・ムービー | 6,800円 | | | ? |
| 1995年秋 | オフワールド・インターセプター（仮） | BMGビクター | 3Dシューティング | 未定 | | | 60% |
| | パチンコ倶楽部 | ISC | パチンコ | 未定 | | 161 | 35% |
| | KING of BOWLING | ココナッツジャパンエンターテイメント | ボーリング | 5,800円 | ① | | 90% |
| | 幻想水滸伝 | コナミ | RPG | 未定 | | | ? |
| | ★将棋 女流名人位戦 | セタ | 将棋 | 未定 | | | 60% |
| | Beyond the Beyond～遙かなるカナーンへ～ | ソニー・コンピュータエンタテインメント | RPG | 5,800円 | | 52 | 70% |
| | ウィザードリィVII～ガーディアの宝珠 | ソニー・コンピュータエンタテインメント/ソリトンソフトウェア | 3DRPG | 5,800円 | ④ | 56 | 95% |
| | レイ・トレーサー | タイトー | ドライブアクション | 未定 | | | 50% |
| | タイブレーク | バディ | テニス | 未定 | C | | 65% |
| | 土器王紀 | バンプレスト | アドベンチャー | 未定 | | 82 | 75% |
| 1995年冬 | TEAM 47 GOMAN | ココナッツジャパンエンターテイメント | 3Dアクション格闘 | 未定 | | | 45% |
| | エンジェル・グラフィティ（仮） | ココナッツジャパンエンターテイメント | リアル恋愛シミュレーション | 未定 | | | 40% |
| | サッカースペシャル（仮） | ココナッツジャパンエンターテイメント | サッカー | 未定 | | | 40% |
| | クーロンズ・ゲート～九龍風水傳 | ソニー・ミュージックエンタテインメント | アドベンチャーRPG | 未定 | | 146 | 50% |
| | 実況チャンピオンレスラー | タイトー | プロレス | 未定 | | 26 | 35% |
| | 東京SHADOW | タイトー | ムービーノベル | 未定 | | | 45% |
| | 怪獣戦記 | プロデュース | RPG | 未定 | | | ? |
| 年内 | Dの食卓 | アクレイムジャパン | インタラクティブシネマ（CD2枚組） | 未定 | | | ? |
| | 行け！稲中卓球部（仮） | アクレイムジャパン | 未定 | 未定 | | | ? |
| | エイリアントリロジー | アクレイムジャパン | 未定 | 未定 | | | 15% |
| | レボリューションX | アクレイムジャパン | ガンシューティング | 未定 | | | 15% |
| | 時空探偵DD～幻のローレライ | アスキー | 推理アドベンチャー | 6,800円（予） | | | 50% |
| | THE 11th HOUR～THE 7th GUEST II | ヴァージンインタラクティブ | アドベンチャー | 未定 | M | | ? |
| | ★WelcomeHouse | ガスト | アドベンチャー | 未定 | ① | | 10% |
| | ガンバード | 彩京 | シューティング | 未定 | | | 35% |
| | ハイパーツアー | スリーディ | シミュレーション | 未定 | | | ? |
| | 黄昏の国へのオード | トンキンハウス | RPG | 未定 | | | ? |
| | マクロス デジタルミッションVF-X（仮） | バンダイビジュアル | 3Dシューティング | 未定 | | | 35% |
| | トワイライトシンドローム | ヒューマン | アドベンチャー | 5,800円（予） | | 80 | ? |
| | Defcon 5 | マルチソフト | 3DRPG | 未定 | | | 60% |
| | アルナム弁当～牙と翼でてんこもり～ | ライトスタッフ | パイロット版 | 未定 | | | 30% |
| 1996年春 | TFX | イマジニア | フライトシミュレータ | 未定 | | | ? |
| | タワー（仮） | オープンブック | シミュレーション | 未定 | ④ | | ? |
| | がんばれ森川くん2号 | ソニー・コンピュータエンタテインメント | AIゲーム | 未定 | | | ? |
| | ポポロクロイス物語 | ソニー・コンピュータエンタテインメント | RPG | 未定 | | | ? |
| | アーク ザ ラッド2 | ソニー・コンピュータエンタテインメント | RPG | 未定 | | | ? |
| | ★PAL 神犬伝説 | 東北新社／東映ビデオ | RPG | 未定 | | 22 | ? |
| | ヒロイン・ドリーム | マップジャパン | 育成シミュレーション | 未定 | | | 15% |
| 発売日未定 | 3Dベースボール（仮） | BMGビクター | 野球 | 未定 | | | ? |
| | GEX（ゲックス）（仮） | BMGビクター | アクション | 未定 | | | ? |
| | ソーラー・エクリプス（仮） | BMGビクター | 3Dシューティング | 未定 | | | ? |
| | レガシー・オブ・ケイン（仮） | BMGビクター | RPG | 未定 | | | ? |
| | 碁仙人（仮） | Jウイング | 囲碁 | 未定 | | | ? |
| | FLY（仮） | MDBee | アドベンチャー | 未定 | | | 5% |
| | CARNAGE HEART | アートディンク | シミュレーション | 未定 | | | ? |
| | Not Treasure Hunter | アクティアート | アドベンチャー | 未定 | | | ? |
| | ★CRW/カウンターレボリューションウォー | アクレイムジャパン | 戦略シミュレーション | 未定 | | | ? |

| 発売日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 価格 | 周辺機器 | 掲載ページ | 開発進行度 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | RPGツクール（仮） | アスキー | RPG作成ソフト | 未定 | | | 30% |
| | 囲碁PS（仮） | アスキー | 囲碁 | 未定 | | | 30% |
| | ダービースタリオンPS（仮） | アスキー | 競馬シミュレーション | 未定 | | | 30% |
| | ハイパー囲碁（仮） | アスク | 囲碁 | 未定 | | | 0% |
| | サクセスストーリー（仮） | アルトロン | シミュレーション | 未定 | | | ? |
| | センター試験トライアルゲーム英語版 | インサイダー | エデュテインメント | 未定 | | | ? |
| | ドラえもん（仮） | エポック | アクション | 未定 | | | ? |
| | FIFAサッカー | エレクトロニック・アーツ・ビクター | サッカー | 未定 | | | ? |
| | PGAツアーゴルフ'96 | エレクトロニック・アーツ・ビクター | ゴルフ | 未定 | | | ? |
| | アローン・イン・ザ・ダーク2 | エレクトロニック・アーツ・ビクター | アクション／アドベンチャー | 未定 | | | 50% |
| | ウイングコマンダーⅢ | エレクトロニック・アーツ・ビクター | フライトシミュレーション | 未定 | | | ? |
| | ショックウェーブ | エレクトロニック・アーツ・ビクター | シューティング | 未定 | | | ? |
| | ★戦略将棋 至高の定石 | エレクトロニック・アーツ・ビクター | 将棋 | 未定 | | | ? |
| | ★ハイオクタン（仮） | エレクトロニック・アーツ・ビクター | レース | 未定 | | | ? |
| | ビューポイント | エレクトロニック・アーツ・ビクター | シューティング | 未定 | | | ? |
| | ロードラッシュ | エレクトロニック・アーツ・ビクター | レース | 未定 | | | ? |
| | マジックカーペット | エレクトロニック・アーツ・ビクター | シューティング | 未定 | | | ? |
| | ★APACHE（アパッチ） | ガスト | フライトシミュレーション | 未定 | | | ? |
| | ★MARU PURANA（メール・プラーナ） | ガスト | シミュレーション | 未定 | | | ? |
| | ★火竜娘（かりゅうじょう）（男性版） | ガスト | メンタルアドベンチャー | 未定 | | | ? |
| | ★火竜娘（かりゅうじょう）（女性版） | ガスト | メンタルアドベンチャー | 未定 | | | ? |
| | ★火竜娘（かりゅうじょう）（カップリング） | ガスト | メンタルアドベンチャー | 未定 | | | ? |
| | X-MEN | カプコン | 対戦格闘 | 未定 | | | ? |
| | カジノスペシャル（仮） | ココナッツジャパンエンターテイメント | シミュレーション | 未定 | | | ? |
| | モトクロス（仮） | ココナッツジャパンエンターテイメント | シミュレーション | 未定 | | | ? |
| | ゲームの鉄人 THE 上海 | サンソフト | パズル | 6,800円 | M | | 30% |
| | 必殺パチンコステーション | サンソフト | パチンコシミュレーション | 未定 | | | 60% |
| | ファンタジックアドベンチャー（仮） | ジャレコ | アドベンチャー | 未定 | | | 40% |
| | クマのプー太郎 | 小学館プロダクション | ボードゲーム | 未定 | | | ? |
| | バーチャルリモコン（ヘリパートⅠ） | スリーディ | シミュレーション | 未定 | | | ? |
| | Jumping Flash！2～アロハ男爵大弱りの巻～（仮） | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 3Dアクション | 未定 | | | ? |
| | ガボール・スクリーン | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 未定 | 未定 | | | ? |
| | プリンセスメーカー 3 | ソニー・コンピュータエンタテインメント/ガイナックス | 育成シミュレーション | 未定 | | | ? |
| | マルチタップ | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 周辺機器 | 未定 | | | ? |
| | レッドプラズム | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 3Dシューティング | 未定 | | | ? |
| | ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ | ソニー・コンピュータエンタテインメント | ボードゲーム | 未定 | | | ? |
| | AI将棋 | ソフトバンク | 将棋 | 6,800円（予） | | 161 | ? |
| | アリーナ（仮） | ソフトバンク | RPG | 未定 | | | ? |
| | スターフライトファンタジー（仮） | タイトー | シミュレーション | 未定 | | | ? |
| | RACE DRIVIN' a GO！ GO！ | タイムワーナーインタラクティブ | ドライブシミュレータ | 未定 | N | | 30% |
| | DX人生ゲーム（仮） | タカラ | ボードゲーム | 未定 | | | 30% |
| | コブラ・ザ・サイコガン | タカラ | アクションシューティング | 未定 | | | 20% |
| | ちびまる子ちゃん（仮） | タカラ | 未定 | 未定 | | | 20% |
| | チョロQ（仮） | タカラ | レース | 5,800円（予） | | | 40% |
| | ギャラクシアン³（仮） | ナムコ | 3Dシューティングシミュレータ | 未定 | M | | ? |
| | 新リッジレーサー（仮） | ナムコ | 3Dレーシング | 未定 | NC | | ? |
| | ファミスタ（仮） | ナムコ | 野球 | 未定 | | | ? |
| | 麻雀ゲーム（仮） | ナムコ | 麻雀 | 未定 | | | ? |
| | Super301SQ．（スーパースクォードロン）（仮） | 日本物産 | フライトシミュレーション | 未定 | | | 3% |
| | フィッシュ・アイズ | パック・イン・ビデオ | フィッシング | 未定 | | | 20% |
| | ZXE-D（ゼクシード） | バンダイ | 対戦格闘 | 未定 | | | ? |
| | バトル オブ…？（仮） | バンプレスト | シミュレーション | 未定 | | | ? |
| | SuperRacer（仮） | ピーディー | レース | 未定 | | | 30% |
| | ハエ男のスターツアー（仮） | ピーディー | レース | 未定 | | | ? |
| | LIPROS | ビジュアルアーティストオフィス | アクション／アドベンチャー | 未定 | | | ? |
| | オーガリアン－亜人伝－ | ビジュアルアーティストオフィス | RPG | 未定 | | | ? |
| | ★ザ・ファイヤーメン２ ピート＆ダニー | ヒューマン | アクションアドベンチャー | 未定 | | | ? |
| | メタモル・パニックDOKIDOKI妖魔バスターズ!! | ファミリーソフト | アドベンチャー | 5,800円 | | | 70% |
| | 猿田彦の暗号 | フォーツーツー | RPG | 未定 | | | ? |
| | POSIT | プレイアベニュー | テーブル | 未定 | | | 10% |
| | 大地の子供達～マーセルヴァの杖～ | マックスファイブ | RPG | 未定 | | | ? |
| | ゼロヨンチャンプ PLUS（仮） | メディアリング | ゼロヨンレース＋アドベンチャー | 未定 | | | 4% |
| | フォーチュンクエスト（仮） | メディアワークス | ボードゲーム | 未定 | | | 5% |
| | スタンドアップコメディ | 吉永事務所 | 未定 | 未定 | | | ? |
| | アルナムの翼（仮） | ライトスタッフ | RPG | 未定 | | | ? |
| | ブルーフォレスト物語（仮） | ライトスタッフ | RPG | 未定 | | | ? |

**フォロー&フォロー**

発売予定ソフトが大幅に増えたため、こんなに狭くなってしまいました。

＊

・「対戦ケーブル」（ソニー・コンピュータエンタテインメント）

ようやく９月22日に発売日決定。

＊

・締め切りギリギリ追加情報。
「水滸演武」対戦格闘
「CREATURE SHOCK」アクション（データイースト）
「スーチーパイⅡ（仮）」麻雀
「スラムドラゴン（仮）」格闘アクション（ジャレコ）

＊

・「トランスポートタイクーン（仮）」（伊藤忠）は来春の見込み。「コロナイゼーション」の移植は未定とのこと。

＊

・シム○○○○の移植が進行中。

# アンケートハガキの書き方

ハガキの表に名前・住所・生年月日・希望するプレゼントの番号と商品名を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。またプレイステーションに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字を1つのマスに1字のみ、コンピュータが読み取れるように、はっきりとわかりやすく書いて、キリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

| | (例1)回答が5の場合 | (例2)回答が08の場合 | (例3)回答が15の場合 | (例4)回答が1の場合 |
|---|---|---|---|---|
| よい例 | 5 | 08 | 15 | 1 |
| 悪い例 | 5 | 8 | 15 | 1 |

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左のマスから入れてください。

**1** 性別

1 男性
2 女性

**2** 年齢

※1桁の場合は、左のマスに0を入れてください。

**3** 学校・職業

01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 短大・専門学校生
05 大学・大学院生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 自由業
15 主婦
16 無職
17 その他

**4** 現在所有しているプレイステーションソフトの本数は？

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

**5** よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（5つまで）

01 The スーパーファミコン
02 電撃スーパーファミコン
03 マル勝スーパーファミコン
04 ゲーメスト
05 ファミコン通信
06 月刊ファミコン通信
07 Vジャンプ
08 ファミリーコンピュータマガジン
09 ゲームウォーカー
10 セガサターンマガジン
11 サターンFAN
12 PlayStation Magazine
13 HYPERプレイステーション
14 電撃プレイステーション
15 プレイステーション通信
16 覇王
17 GAME ON
18 寿現無
19 THE PLAYSTATION
20 その他

**6** あなたが持っているハードをあげてください（5つまで）。

**7** 購入を予定しているハードをあげてください（5つまで）。

01 プレイステーション
02 ファミコン
03 スーパーファミコン
04 メガドライブ
05 メガCD
06 PCエンジンシリーズ
07 NEO•GEO
08 NEO•GEO CD
09 3DO
10 セガサターン
11 PC-FX
12 PC-98シリーズ
13 Macintosh
14 DOS/V
15 ウルトラ64(仮)
16 その他

**8** おもしろかった記事を、あげてください（5つまで）。

**9** つまらなかった記事を、あげてください（5つまで）。

01 特集 プレステキャラクターズ
02 PAL 神犬伝説
03 REVERTHION
04 実況チャンピオンレスラー
05 ZERO DIVIDE
06 HYPERフォーメーションサッカー
07 ハーミィホッパーヘッド
08 BOXER'S ROAD
09 TIZ〜TOKYO INSECT ZOO〜
10 Beyond the Beyond〜遙かなるカナーンへ〜
11 サラブレッドブリーダーⅡ Plus
12 WizardryⅦ〜ガーディアの宝珠〜
13 GROUND STROKE
14 デモって！プレステ あなたの街の遊べるデモデモ Special
15 Ending Express
16 Ending Express Super Seat
17 隅田川漂流倶楽部
18 どきどきプレイステーション学園
19 藤丸地獄変
20 燃えろプロ野球'95 DOUBLE HEADER
21 ツァイトガイスト
22 宝魔ハンターライムSpecial Collection Vol.2
23 トワイライトシンドローム
24 土器王紀
25 信長の野望 覇王伝
26 ミラクルワールド
27 Jリーグサッカー プライムゴールEX
28 パーフェクトゴルフ
29 おーちゃんのお絵かきロジック
30 ときめきメモリアル リファレンスマニュアル
31 ときめきメモリアル〜forever with you〜
32 Jリーグ実況ウイニングイレブン
33 実況パワフルプロ野球'95開幕版
34 学校のこわいウワサ 花子さんがきた!!
35 くるりんPA！
36 ネジコンはエライのか？
37 ゲームスクールの方程式
38 ゲエム真理教
39 ハニーにおまかせ！
40 アーク ザ ラッド
41 PHILOSOMA
42 ストリートファイター リアルバトル オン フィルム
43 3×3EYES〜吸精公主〜
44 機動戦士ガンダム
45 KING'S FIELD Ⅱ
46 GAME ART INTRODUCTION PHILOSOMA
47 九龍風水傳シナリオライターインタビュー
48 通天閣
49 WE RECALL NIGHT STRIKER
50 鉄拳2 アーケード企画
51 World Wide Wind
52 PS CLIPPERS
53 PS REVIEW
54 HIGH-TECH JUNKY plus
55 PS CHART
56 INFOSTATION DEPT.
57 PS PEOPLE

**10** これから買いたいと思っているプレイステーションのゲームを次ページの表から選んで答えてください（3つまで）。

## プレイステーションソフト

001 アーク ザ ラッド2
002 RPGツクール(仮)
003 APACHE(アパッチ)
004 アリーナ(仮)
005 アルナムの翼(仮)
006 アルナム弁当〜牙と翼でてんこもり〜
007 アローン・イン・ザ・ダーク2
008 行け！ 稲中卓球部(仮)
009 囲碁PS(仮)
010 井出洋介の麻雀家族
011 ヴァンパイア
012 WizardryⅦ〜ガーディアの宝珠〜
013 ウイングコマンダーⅢ
014 WelcomeHouse
015 ウルフファング
016 永世名人
017 エイリアントリロジー
018 AI将棋
019 エキスパート(仮)
020 Extreme Power(仮)
021 EXECTOR
022 X-MEN
023 EMIT バリューセット
024 エンジェル・グラフィティ(仮)
025 オーガリアン—亜人伝—
026 おーちゃんのお絵かきロジック
027 オセロワールドⅡ
028 オフワールド・インターセプター(仮)
029 怪獣戦記
030 海底大戦争〜IN THE HUNT〜
031 カジノスペシャル(仮)
032 ガボール・スクリーン
033 火竜娘(かりゅうじょう)(男性版)
034 火竜娘(かりゅうじょう)(女性版)
035 火竜娘(かりゅうじょう)(カップリング)
036 CARNAGE HEART
037 ガンバード
038 がんばれ森川くん2号
039 祇園花
040 ギャラクシアン³(仮)
041 キュイーン
042 キリーク・ザ・ブラッド2
043 KING of BOWLING
044 クーロンズ・ゲート〜九龍風水傳
045 クマのプー太郎
046 ゲームの鉄人 THE 上海
047 GEX(ゲックス)(仮)
048 幻想水滸伝
049 豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説
050 碁仙人(仮)
051 コブラ・ザ・サイコガン
052 THE 11th HOUR〜THE 7th GUESTⅡ
053 The鬼退治〜目指せ！ 二代目桃太郎〜
054 サクセスストーリー(仮)
055 ザ・心理ゲーム
056 サッカースペシャル(仮)
057 サラブレッドブリーダーⅡPlus
058 猿田彦の暗号
059 三国志Ⅳ
060 サンダーストーム＆ロードブラスター
061 C1-CIRCUIT
062 Jリーグサッカー プライムゴールEX
063 時空探偵DD〜幻のローレライ
064 四柱推命ピタグラフ
065 実況チャンピオンレスラー
066 Jumping Flash！2〜アロハ男爵大弱りの巻〜(仮)
067 STAHL FEDER 〜鉄甲飛空団〜(仮)
068 将棋 女流名人位戦
069 ショックウェーブ
070 蜃気楼回廊
071 新日本プロレスリング闘魂烈伝
072 新リッジレーサー(仮)
073 Super301SQ.(スーパースクォードロン)(仮)
074 SuperRacer(仮)
075 スターフライトファンタジー(仮)
076 スタンドアップコメディ
077 ストリートファイターⅡ ムービー
078 3Dベースボール(仮)
079 ZXE-D (ゼクシード)
080 ZERO DIVIDE
081 ゼロヨンチャンプ PLUS(仮)
082 センター試験トライアルゲーム英語版
083 戦略将棋 至高の定石
084 ZORK Ⅰ
085 ソーラー・エクリプス(仮)
086 卒業Ⅱ ネオジェネレーション
087 ダークシード
088 ダービースタリオンPS(仮)
089 対局将棋 極
090 大地の子供達〜マーセルヴァの杖〜
091 タイブレーク
092 高野孟の世界地図の読み方(仮)
093 黄昏の国へのオード
094 ただいま惑星開拓中！
095 タワー(仮)
096 TEAM 47 GOMAN
097 ちびまる子ちゃん(仮)
098 チョロQ(仮)
099 ツァイトガイスト
100 通天閣
101 ディア・フレンズ
102 TIZ〜TOKYO INSECT ZOO〜
103 TFX
104 Dの食卓
105 ディスクワールド
106 出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK
107 鉄拳2(仮)
108 デッドヒートロード
109 Defcon 5
110 DX人生ゲーム(仮)
111 天地無用！(仮)
112 東京SHADOW
113 東京ダンジョン
114 トータル・エクリプス TURBO
115 土器王紀
116 ときめきメモリアル〜forever with you〜
117 ドラえもん(仮)
118 トワイライトシンドローム
119 NIGHT HEAD -ザ・ラビリンス-
120 ニチブツアーケードクラシックス
121 日本の倶楽部(仮)
122 NINKU—忍空—
123 Not Treasure Hunter
124 信長の野望 覇王伝
125 バーチャルリモコン(ヘリパートⅠ)
126 パーフェクトゴルフ
127 ハーミィホッパーヘッド
128 ハイオクタン(仮)
129 ハイパー囲碁(仮)
130 ハイパーツアー
131 HYPERフォーメーションサッカー
132 ぱいるあっぷ・まーち
133 ハエ男のスターツアー(仮)
134 パチンコ倶楽部
135 バトル オブ…？(仮)
136 PAL 神犬伝説
137 P-us Virtual Girl Studio
138 PGAツアーゴルフ'96
139 VictoryShot(仮)
140 必殺パチンコステーション
141 ビューポイント
142 Beyond the Beyond〜遙かなるカナーンへ〜
143 ヒロイン・ドリーム
144 ファミスタ(仮)
145 ファンタジックアドベンチャー(仮)
146 FIFAサッカー
147 フィッシュ・アイズ
148 V-Tennis
149 フェーダ〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜リメイク！
150 フォーチュンクエスト(仮)
151 藤丸地獄変
152 FLY(仮)
153 プリンセスメーカー3
154 ブルー シカゴ ブルース
155 ブルーフォレスト物語(仮)
156 Break Thru！
157 宝魔ハンターライムSpecial Collection Vol.2
158 BOXER'S ROAD
159 POSIT
160 ポポロクロイス物語
161 麻雀ゲーム(仮)
162 マクロス デジタルミッションVF-X(仮)
163 負けるな！ 魔剣道2
164 マジックカーペット
165 松方弘樹のワールドフィッシング
166 ミラクルワールド
167 MARU PURANA(メール・プラーナ)
168 メタモル・パニックDOKIDOKI妖魔バスターズ!!
169 Metal Jacket
170 メルティランサー
171 燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER
172 モトクロス(仮)
173 矢追純一極秘プロジェクト「UFOを追え！」
174 優駿伝説(仮)
175 ユニバーサル機完全解析 パチスロシミュレーター
176 リターン・トゥ・ゾーク
177 REVERTHION
178 LIPROS
179 レイ・トレーサー
180 RAYMAN
181 RACE DRIVIN' a GO！ GO！
182 レガシー・オブ・ケイン(仮)
183 レッドプラズム
184 レボリューションX
185 ロードラッシュ
186 ROBO・PIT
187 ワンダラーショック〜1950アメリカンドリームズ

THE PLAYSTATION 8/25・9/8号

# 読者プレゼント

本誌 116ページのアンケートハガキにプレゼント番号のほか、所定の項目をご記入の上、50円切手を貼り、編集部までお送りください。記入が不十分のものは無効になります。今回の締め切りは9月8日です(当日消印有効)。当選者は本誌10月20日号上で発表します。※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。ご了承ください。誌面で発表後、2カ月以上たっても賞品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

本誌に関するお問い合わせは
03・5642・8194

電話受付け時間は、月曜日から金曜日の午後4時～6時までです。なおゲーム内容、裏技に関することについてはお答えできません。

## 1 3×3EYES～吸精公主～ 5名

発売中¥7,300／提供：エクシング・エンタテイメント

パソコンで大人気だったアドベンチャーゲーム。原作にはないオリジナルストーリーも楽しめる。

## 2 ドラゴンボールZ Ultimate Battle22 3名

発売中¥5,800／提供：バンダイ

もうおなじみのドラゴンボールZがPSに登場。タイトルの通り22人のキャラが暴れまくる。

## 3 ストリートファイター リアルバトル オンフィルム 3名

発売中¥5,800／提供：カプコン

何かと話題の多いストⅡシリーズ。今度はPSで、実写版ストⅡの雄姿が拝める。対戦マニアに。

## 4 学校のコワイうわさ 花子さんがきた!! 3名

発売中¥4,980／提供：カプコン

暑い夏を涼しくすごすにはコレ。夜中、1人でエアコンのない部屋でやるのがベストかな。

## 5 3×3EYESプロモーションビデオ 3名

非売品／提供：エクシング・エンタテイメント

ほとんどゲーム画面で構成はされているけど、ショップでは絶対に手に入らない貴重品です。

## 6 カーバンクルソース 10名

発売中¥500／提供：コンパイル

広島名物のお好みソースがカーくんのパッケージで発売されます。みんなで食べてね。

## 7 風の伝説ザナドゥⅡ声優サイン色紙 2名

非売品／提供：キングレコード

CDドラマ「ザナドゥⅡ」の声優さんのサイン、女性陣、男性陣それぞれどちらか希望の1枚をプレゼント。

## 8 THE PLAYSTATION下敷き 20名

非売品／提供：ソフトバンク

本誌の隔週刊化を記念して下敷きを制作。もらったら学校で自慢して、宣伝してください。

## 9 B-Wishメモ帳 5名

非売品／提供：ファンハウス

前号INFOSTATIONで紹介したB-Wishのデビュー記念メモ帳です。

## 10 小森まなみテレカ 10名

非売品／提供：エクシング・エンタテイメント

小森まなみさんのPOP'Nパジャマのテレカです。

## 7月号読者プレゼント当選者

①ぐっすんおよよ（5名）
東京都／山岸良行　神奈川県／吉田武誠
新潟県／笠原大輔　滋賀県／畠中久徳
香川県／古川直紀
②金沢将棋（3名）
北海道／高橋広樹　兵庫県／尾崎正樹
兵庫県／西岡徹治
③MISSLAND（3名）
秋田県／高橋邦到　千葉県／北条和朗
香川県／秋朝敦史
④アスキーパッドV（5名）
山形県／菊地良幸　東京都／川東幸二
東京都／白井和広　岐阜県／山岡博信
宮崎県／福寿康之
⑤ファイタースティックV（3名）
北海道／泉貴彰　北海道／増田有生
奈良県／藤井大志
⑥鉄拳PERFECT GUIDE（5名）
青森県／原田尚佳　埼玉県／斉藤豪
千葉県／狩野清志　神奈川県／千葉正哉
石川県／工藤享
⑦ウォーターアレイ（5名）
秋田県／佐藤伸　千葉県／福岡茂
広島県／沢田和也　広島県／富樫郁恵
福岡県／田中弘樹
⑧ポーチ＆テレパス（3名）
茨城県／本間智恵子　神奈川県／野田朋水
広島県／木原進也
⑨日出郎サイン色紙（3名）
東京都／小松真也　愛知県／寺西広
福岡県／深野潤也
⑩松田千奈サイン色紙（5名）
北海道／林航嗣　青森県／磯島多加幸
埼玉県／金子裕和　千葉県／栗山和晃
大分県／北川慎介

RPG

# アーク ザ ラッド

Vol.3 POINT

前評判と同様に、夏休み商戦の売り上げトップを走っているこのゲーム。今回は深く深く"アーク"を楽しむための裏技や、名セリフ全集、そして前号から掲載を始めた、読者の意見を紹介する。

■6月30日発売
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■5,800円

## 普通にプレイしていると見られない出来事の数々

何となく気がついている人も多いと思うが、このゲームでは、会話などでしつこくキャンセルなどをすることで、普通ではもらえないものがもらえたり、特別なイベントが起こったりする。その一部をここに公開しよう。この他にもまだまだあるので、探してみよう。

### 鏡台から魔法のカード

ゲームをスタートして、最初のアークの家のシーンで、下の写真のように鏡台の前に立ち、24回調べると「魔法のカード」がもらえる。調べるといっても、画面には何の変化も現れないので分かりにくいが、とにかく鏡台の前で○ボタンを24回押せばいい。その時にアークの母は、「それを持って行っても役に立たないかも」と言うが、実際には役に立つアイテムだ。

アークの家では、この他に薬草と石が見つかる。こちらは1回調べるだけでいい。

### 母からとっておきのアイテム

母が開けてくれた宝箱の中にある、父の形見の剣と鎧を装備すると、冒険が始まる。そしてその後、普通なら母に話しかけてアイテムをもらうが、そこであえて、すぐに家から出るようにしよう。すると、下の写真のように「母さんに、一言言わなきゃ」と表示され、家の中に戻される。これを12回繰り返してみよう。するとアークは、「どうしても、自分の力でやってみたいんだ」と言って、母から何ももらわずに外へ行ってしまう。そうすると、この時は何ももらえないが、後で「疾風のバンダナ」「復活の薬」「聖水」がもらえる。

### 母からさらにとっておきのアイテム

アーク、ククル、ポコの3人パーティになったら、いつでもアークの家に帰れる。アークが帰るたびに母は薬草をくれるが、11回目以降は、「うちにはもう薬草がないのよ」と言って何もくれない。しかし、それでもめげずにずっと家に帰ることを繰り返してみよう。すると、21回目に家に帰った時に、母は「あなたには負けたわ」と言って、「ちからの実」「バロの実」「いのちの木の実」の3つのアイテムをくれる。しかし、これ以降さらに家に帰っても、「もう、何もないのよ」と言われてしまう。何となく、スネかじりの気分だ。

### ククルに酔っぱらいがからむ

王様から初めて飛行船を借りて旅立つ時に、空港で「ちょっと自信がない」を選ぶ。これを5回繰り返すと、「自信がないにもほどがあるよな」と乗組員に言われてしまう。その後で、パレンシア城に行ってみると、酔っぱらいのヤマモトが門番にからんでいる。そこへククルが近づいて行くと、ヤマモトはククルにからんでくる。ククルがそんなヤマモトを引っぱたくと、ヤマモトがトッシュのことについて教えてくれる。

## トッシュに早く会う方法

前ページの手順で、パレンシア城でククルが酔っぱらいにからまれるイベントを実行する。それからコルボ平原に行くと、「おれも戦ってやろうか」と言いながらトッシュが出現、一緒に戦うことになる。しかし、その後のミルマーナ行きに同行してくれるわけではない。

この段階でのトッシュは、かなり力強く感じるだろう。

## 子供からアイテムがもらえる

ミルマーナの将軍の部屋に行くまでには、たくさんの人がいて、冒険に出発する前にいろんな話を聞くことができるが、この中に手をつないでいる老人と子供がいる。しかし、この子供に話しかけても、老人と子供の位置が入れ代わって子供とは話をさせてくれない。

ところが、一度この部屋を出てから、再びこの部屋に入って、写真のように左から話しかけると、子供から「石」がもらえる。

## 子供からアクセサリーがもらえる

恵みの精霊から話を聞いた後には来る必要はないのだが、「石」をくれた子供に将軍の部屋の前で再び会うと、またいいことがある。

かなり強くなっていないと難しいが、ラマダ寺でもう相手がいなくなるまで修行をし続ける。それから、将軍の部屋の前で老人と手をつないでいる子供に、再び話しかけよう。すると、「女神のいのり」というアイテムを新たにもらうことができる。

## 崩壊したアークの家からアイテムが

アークの家はストーリーが進むにつれて壊れてしまうが、その家の中から「ロマンシングストーン」を見つけることができる。

まずは、最初に家が壊れているのを発見した後。父からの手紙を読んで、オルニスの丘に向かうことになるが、その前にもう一度家に行ってみよう。家の中の右上の隅で○ボタンを押すと見つかる。

もう一つは、父からの手紙と共に送られて来る。イーガが仲間になって7人全員が揃ったら、アークの家に戻ろう。そして家の前のポストを調べると、父からの手紙が来ている。その手紙の中に「ロマンシングストーン」が入っているのだ。

## 行く必要のない場所に行った時

このゲームでは、行く先行く先で、次の行動をほぼ教えてくれるので、あまり迷うことはない。そこで、ついつい真っ直ぐに進んでしまうが、たまには行く必要のない所にも行ってみると面白い。いろんなメッセージが聞けたり、いいアイテムがもらえたりするからだ（中には冷たい反応しかなくてがっかりする場合もあるけどね）。

その代表はアークの家。ここでは様々なアイテムがもらえる。また、恵みの精霊にも後で会いに行くと、いいものがもらえる。

アークの家はそのうち破壊されてしまうが、そうなったら今度は家の前にあるポストに注目だ。この中には、時々父からの手紙が入っていることがある。だいたいは次の目的地の案内だが、それ以外にも父の愛情が感じられて嬉しいものが入っていたりする。

アークの母はどんどんアイテムをくれるが、そのうちアイテムは尽きてしまう。あまりしつこく行くとこんなメッセージも。

飛行船の乗組員のチョピンは、用のない時に行っても、このようにヒントを教えてくれることがある。これを読んでおくと、結構役に立つのだ。

恵みの精霊は、アークの父がどうして行方不明になったのかを教えてくれるが、その後に来てみると…

SCEより／皆さん、アークを楽しんでもらっていることでしょう!! さて、キミの感動した名場面はどこかな？ ステハニーは、ヤマモトがゲロゲロするシーンが好きです。（ステハニー☆林）

## ラマダ寺でクイズができる

ラマダ寺で大僧正をやっつけた後、ラマダ山で精霊に会い、その後にクイズができる。ラマダ寺は修行の場となっているわけだが、そこの門の前で、「修行に来たのか」と問われたら、「とんでもない」と答え、さらに「ではひやかしなのか」と問われたら、その通りと答える。これでクイズになる。このクイズに全問正解すると１回目は「ラークの紋章」、２回目は「古代のゆびわ」をもらえる。

## 闘技場でアイテムがもらえる

ニーデルの闘技場控え室の中央で受け付けをしている委員の男からアイテムがもらえる。といっても最初からもらえるわけではなく、ニーデルの大会に勝ち抜き、さらにその後に出てくるモンスターとのバトルステージをクリアしてからでないとだめだ。

クリアしてから、委員の男に後ろから10回話しかけると「しつこいひとはきらいです」と言われた後、「クラヴィスの本」がもらえる。

## ストーンサークルでイベント

チョンガラが仲間になり、まだイーガが仲間になっていない状態で、スメリアのオルニスの丘に行ってみよう。突然アーク一行の内輪もめのような様子を見ることができる。

チョンガラが見つけた「すごいアイテム」をトッシュとククルが奪い合い、それをポコが心配そうに見ているというもの。それぞれのセリフがなかなかいかしてる。

オルニスの丘に行こうとすると、よくセリフが聞こえるようにククルのこんな案内が出る。

まずチョンガラが「すごいアイテム」というのを見つけて大喜びする。

トッシュがチョンガラに「うるせ～」と言いながら「すごいアイテム」を横取りする。

それをさらにククルが奪う。一体、どんなアイテムなんだろうか？

と思っているうちに、「すごいアイテム」は壊れてしまったのだった。

## マップシーンやセーブ画面をふく見ると

国の全体マップが出ているシーンでセーブができるわけだが、その時、画面下に集合しているキャラクター達は、なかなか面白い動きをしている。このあたりも、かなり細かいギャグが散りばめられていたりして、割と見逃せない部分だ。

最初のうちは人数も少なく画面も寂しい。その中を、ポコが子供らしくコウモリを追いかけている。しばらく見ていると、今度はなぜかコウモリに追いかけられていたりする。そして、ククルが増えると、野営風画面になり、ポコが料理当番になっていたりする。

どんどん人数が増えてくると、各自てんでんばらばらな行動をとってくる。トッシュは刀の手入れをしているし、ゴーゲンは空中に浮いたまま寝ていたり。落ち着いているのはアークくらいだ。

野営風の画面。ポコは食事当番のようだ。大きな鍋をかき混ぜている。ポコは楽器だけじゃなく、料理も得意なんだろうか。

これだけの多人数になると、みんなバラバラなことをしている。ゴーゲンが寝たまま画面を横切る。

最初のうちはアークとポコの２人だけ。ポコはコウモリと鬼ごっこをしているのだろうか。

# アーク ザ ラッドのCMはこんなのだった

SCEのプレイステーションソフトのCMは、どれをとってもユニークなものが多いが、「アーク ザ ラッド」のCMは、大作RPGということもあり、堅い感じだった。

少年がアークの冒険に心を奪われるというような設定で、まずは学校を舞台のCMが2種類放映された。それから、第2弾として家でプレイする同級生の世界が描かれた。今回は、この4種類全てを紹介しよう。

## 作文編

教室で何かを朗読している生徒。その内容は"アーク"のようだ。教室のクラスメイトたちは小声で「アークだ!」と言い合う。

立って朗読する少年。自作の作文の発表!?

朗読する少年の表情は真剣そのもの。

「アークだ!」とその内容に気がつく生徒。

「しっ!」と小さな声で注意する女の子。

教室のクラスメイト達が気づいていく。

## 休み時間編

休み時間。授業中に朗読していた生徒が教室の窓から再び同じセリフを言う。今度はクラスメイトの女の子も並んで、一緒に喋る。

教室の窓から例の内容を朗読する生徒。

休み時間の教室はその噂でもちきり。

女の子が少年の口に合わせて朗読!?

ついに並んで一緒にセリフを喋り始める。

「アークって?」と何も知らない眼鏡くん。

## 飛行船編

今度は一転して家の中が舞台のCMだった。見どころのゲームグラフィックも多く登場し、発売前のユーザーの心をくすぐった。

夢中になってゲームをする少年のアップ。

見どころの飛行船のシーンが登場。

夢中になっている同級生を心配する友達?

恵みの精霊のシーンもCMで流れた。

その魅力に女の子もひき込まれる?

## 謁見の間編

迫力ある王様との謁見シーンや、雑誌では公開されていなかったエレベーターのシーンが見られた。人気のトッシュの特殊攻撃も登場。

"アーク"プレイ中に友達が訪ねて来る。

その頃少年は、王様とのシーンに熱中。

迫力のエレベーターシーンも出た!

トッシュの特殊攻撃もこのゲームのウリ。

夢中になってる少年を見守る2人。

# バトルにおける7人の仲間と全セリフ集

戦闘中にも様々なセリフを喋るこのゲーム。そのバリエーションにはなかなか驚かされただろう。そこで、その全セリフをここに公開しよう。ゲームをエンディングまでやった人でも聞いたことのないセリフがきっとあるはず。全部聞くまでゲームしてみるかい!?

こんなふうにレベルアップした時には、必ず何かのセリフを言う。

特殊攻撃をした時にもセリフを言う。単なる魔法の名前の時もあるが。

## アーク

**行動時**
「よーし、いくぞ」
「さぁ、やるぞ」
「まかせろ」
「ここで力を見せてやるぜ」
「蹴散らせっ」
「今度はこちらからいくぞ」
**行動時(瀕死状態)**
「ここでやられるわけにはいかない」
「辛いな」
「みんな、大丈夫か?」
「(辛そうに) まだまだ……いけるぞ」
「ち、力が入らない」
**防御時**
「やられてばかりだと思うな」
「あぶない」
「甘いな」
「今度はこちらからいくぞ」
「ふぅ」
「それくらいじゃ効かない」
「この程度か?」
「何のこれしき」
**回避時**
「当たるかっ」
「無駄だっ」
「甘いっ」
「その程度でやられるかっ」
「あぶないあぶない」
**復活時**
「ありがとう」
「助かったよ」
「ここで倒れるわけにはいかないんだ」
「何のこれしき、まだまだだ」
**レベルアップ時**
「よし、力がみなぎってきたぞ」
「まだまだいけるぞ」
「もう負けないぞ」
「体中から力が湧いてくる」
「精霊よ、更なる力を与えたまえ」
「もっと、もっと、強くなるぞ」
「昨日までの俺と思うな」
**アイテム取得時**
「やった」
「よーし」
「いいぞ」
「もらったぜ」
**回復時**
「まだまだいけるぞ!」
「よーし、これからだ」
「力が戻ったぞ」
「生き返ったぜ」
「ありがとう」
「ありがとう、助かったぜ」
**敵を倒した時**
「まだまだっ」
「次はどいつだっ」
「やったぜ!」
「まだまだいけるぞっ」
「この程度かっ」
**防御された時**
「くぅ」
「やったと思ったのに……」
「効かない?」
「なに!?」
「やるな」
**受け取った時**
「よしっ」
「やっ」
「っと」
**待機時**
「だまれ」
「静かにしろよ」
「集中しろよ」
「そんなことで大丈夫か?」
**行動不能時**
「ここで終わるわけには……後は頼んだぞ、みんな……」
「こんなことで、最後にはしたくない……」
「まだ、やり残したことが……ここで倒れるわけにはいかないんだ……」
**その他の時**
「命ある限り、がんばるぞ」
「精霊たちよ」
「やらなきゃいけないんだ」
「いつかきっと、わかる日がくる」
**特殊攻撃時**
「バーングラウンド」
「ゲイルフラッシュ」
「メテオフォール」
「トータルヒーリング」
「スローエネミー」
※主人公だけに、スタート時からずっと存在しているので、聞いたことのあるセリフが多いことだろう。しかし、中にはなかなか聞けないものもある。うまいプレイヤーなら、瀕死状態や、行動不能にはめったに陥らないから、そのあたりのセリフは聞かないことが多いだろうし、復活させられたことがなければこれもなかなか聞けない。また、強くなってしまってからは、防御された時のセリフは聞けないだろう。この全てを聞くためには、プレイ中にいろんなことを試してみないといけない。回復させたり、死んでみたり、生き返ってみたり、弱いうちに強そうな敵を攻撃して防御してもらったり、最強までレベルアップしたりね。

## ククル

**行動時**
「よーし」「さぁ、やるぞ」
「早く戦いを終わらせなくっちゃ」
「私の番ね」「かかってきなさいっ」
「どこからいこうか」「どうしようかな」
「まかせて」
**行動時(瀕死状態)**
「絶対、足手まといにはならない」
「死ぬわけにはいかない」
「か、回復を……」
「(辛そうに) 私は大丈夫……う」
「力が出ない」「まだまだ、これから」
**防御時**
「女だと思って馬鹿にしないで」
「その程度じゃぁ効かない」「あぶない」
「あまいよ」「まだまだ」「手が痺れた」
「少しは効いた」「いい加減にしてよ」
**回避時**
「動きが見えてる」「遅いっ」
「当たらないよ」「まだまだ」
**復活時**
「助かった」「もう、だめかと思った」
「まだまだ、これからが勝負」
「もう、大丈夫」
**レベルアップ時**
「新しい力が……これでもっと戦える」
「まだまだこんなものじゃない」
「もっと、もっと強くならなければ」
「神よ、ありがとうございます」
「まだまだ、これから」
「どこからでもかかってきなさーい」
**アイテム取得時**
「やった」「よーし」「いいぞ」
「やったね」「ラッキー」
**回復時**
「ありがとう」「まだまだ大丈夫」
「これでよし」「助かった」
「これで元通り」「まだいける」
**敵を倒した時**
「よしっ」「やった」
「これでまた魂が一つ救われた」
「自分の哀れを呪いなさい」
「ふぅ、倒した」
**防御された時**
「あら」「効かない」
「止められたっ」
「いけると思ったのに……」
**回避された時**
「しまった!」「あっ」「そんな!」
「当たらない!?」
**受け取った時**
「よしっ」「やっ」「はっ」
**待機時**
「静かにしてよ」
「きちんとしなさい」
「ここは戦場なんだから」
**行動不能時**
「私がやらなきゃ……私がやらなきゃ……」
「空が……青い……」
「みんな、がんばって……」
「私が……これくらいのことで……」
**その他**
「この先、どうなるのかな」「いいよ」
「だーめ」「神様……」
**特殊能力**
「キュア」「デポイズン」
「不浄なるものへの天の裁きを」
「ディバイド」「リフレッシュ」
「サイレント」「リザレクション」
※唯一の女の子ながら、かなり勇ましいセリフが多いククル。

## ポコ

**行動時**
「よーし」「さぁ、やるぞ」
「がんばるぞぉ」「ぼくの番だ」
「みんな、がんばろう」「やだなぁ」
「えー、もう?」
**行動時(瀕死状態)**
「もう帰ろう」「危ないんだけどなぁ」
「誰か、助けてくれないかな」
「苦しいよう」「よわよわだよ」
「どうしよう……」「え〜」
**防御時**
「痺れたぁ」「痛いなぁ、もう」
「あぶない、あぶない」「こわいよう」
「うわぁ〜ぁ……」
「うまくいかないね」
**回避時**
「危なかったぁ」「こわ〜」「はーずれ〜」
「うわ〜い」
**反撃時**
「何すんだよう」「わあぁ〜っ」
「お返しだぁ〜」「やったなぁ」
**復活時**
「ありがとう」「助かったよ」
「何とかなるもんだね」
「死ぬかと思った」
**レベルアップ時**
「よ〜し」「もっとがんばるぞ」
「レベルあ〜っぷ」「鼻血がでそう」
「僕でも強くなれるんだ」
「どれくらい強くなったかな」
「結構強くなったような気がする」
「なんと、まぁ」
**アイテム取得時**
「やったぁ」「いいぞ」
「何かな?」
**回復時**
「ありがとう」「ふぅ」
「危なかった」
「元気がでたよ」
**敵を倒した時**
「やればできるんだ」「役に立ってるよね」
「ごめんなさい」「ばしっとやったよ」
**防御/回避された時**
「あれぇ」「あらぁ」「当たったよねぇ」
「なんでぇ」「ままま」「ひゃぁ〜」
「っとっと」「どうしよう……」
**受け取った時**
「キャッチ」「ばしっ」
**待機時/その他**
「早くおわんないかなぁ」
「家に帰りたいなぁ」
「お腹空いたなぁ」
「邪魔にならないようにしなきゃ」
「まだまだだなぁ」
「強くなるんだ」
「やる気だけはわかってよ」
「だよね」
**行動不能時**
「やだよ、やだよ〜」
「僕がいなくても大丈夫だよね……」
「まだ、やりたいことがあるんだ」
「さよなら〜」
**特殊能力**
「それっ (戦の小太鼓)」
「くらえっ (荒獅子太鼓)」
「はっ (気合ラッパ)」
「よーし (へろへろラッパ)」
「ぱっ (癒しの竪琴)」
「やぁっ (のろまのベース)」
「それっ (韋駄天のオカリナ)」
※気弱な兵隊さんはやっぱりセリフも弱々しいのが多い。

# トッシュ

**行動時**
「がんがんいくぜ」「おれかい」
「片っ端からぶった斬るぜ」
「錆になりたい奴はどいつだ?」
「おらおらおらおら」「よっしゃぁ」
「いくぜい」「相手になってやるぜ」
**行動時(瀕死状態)**
「こんなの屁でもねぇぜ／」
「今は勘弁してくれ」「くそったれめ／」
「結構やばいぜ」「どうしろってんだ」
「しゃきっとせい、しゃきっと……」
**防御時**
「かゆいぜ、化け物野郎」「屁でもねぇぜ」
「ひゅう」「やるねぇ」「効かないぜ」
「ちぃ」
**回避時**
「どこ狙ってんだ、コラ」「すかっと」
「止まって見えるぜ」
「片手でやってやろうか」
**反撃時**
「きっちり返すぜ」「それがどうした」
「やるじゃねぇか」「邪魔するんじゃねぇよ」
**復活時**
「ありがとよ」「よっしゃぁ、いくぞ／」
「助かったぜ」「俺の力が必要かい?」
**レベルアップ時**
「刀の切れ味がまた鋭くなったぜ／」
「よっしゃぁ／」「今までの俺と思うな／」
「もう、負けねぇぜ」
「どっからでもかかってきやがれ」
「すげぇぜ、俺って、もう、誰にも負けねぇ」
**アイテム取得時**
「やった」「よーし」「もらったぜ」
「やったぜ」
**回復時**
「ありがとう」「よっしゃぁ／」
「助かったぜ／」
「ピンチの後にチャンスありってか?」
**敵を倒した時**
「よしっ」「やった」「やりぃっ」
「花の心のわからん奴め」「出直してきな」
「よっしゃ／　次はどいつだ／」
「やられる前にやる」
「今宵の剣は切れ味がいいぞ」
**防御された時**
「生意気な／」「くそっ」「野郎っ」
「鈍ったか?」
**回避された時**
「何っ／」「当たらない!?」
「かわされた!?」「ちぃっ」
**受け取った時**
「よしっ」「やっ」「おっと」「よっと」
**待機時**
「うるせえぞ」「早くしな」
「おらおら、そこどまっとれ」
**行動不能時**
「すまん、みんな……」「くそったれ……」
「ちくしょう、ちくしょう……」
「花が1枚残らず散っても俺は死なないぞ…」
**その他の時**
「花の命は短いものだ」
「短いからこそ、美しい」
「盛大に咲かそうぞ」「片腹痛いぜ」
「よるんじゃねぇ」「こりゃいいや／」
「だめだそれじゃぁ」「わかってねぇなぁ」
**特殊能力**
「桜花雷爆斬」「呪縛剣」
「真空剣」「虎影斬」
※任侠の男は、口は悪いがスカッとした性格という感じのセリフが多い。

# ゴーゲン

**行動時**
「さて、どうするかのう」「わしの番じゃな」
「どれ」「まぁ、やるだけやるかね」
「順番が回ってきましたぁ」「やれやれ」
「わしの魔法は強いぞ」
「弟子になりたい奴は誰かの?」
**行動時(瀕死状態)**
「まだまだ死なんぞ」「薬でも飲むかいの」
「怪我では死にとうないぞ」
「まぁ、大丈夫じゃないかの」
「疲れとるんかのう」「目眩がしますよ」
**防御時**
「年寄りだと思って舐めるな」「やるねぇ」
「いい動きじゃ」「もうちょいだがね」
「当たりましたぁ」「少～し、痛い」
「おまえさん、弟子にしてやろうか」
**回避時**
「1000年早いわ」「10年早いわ」
「お上手ですね」「弟子にはなれんのう」
**反撃時**
「こうしてくれるわ」「反撃じゃー」
「このー」「やられたらやりかえすだけじゃ」
**復活時**
「助かったぞ」「復活しました～」
「ありがとうございます」
「よくやったぞ、弟子達よ」
**レベルアップ時**
「古の力が戻ってきたようじゃのう」
「どこまで強くなればいいかのう」
「えらい強くなってしもうた」
「レベルが上がりましたぁ」「いえーい」
「この歳でも結構いけるの」
**アイテム取得時**
「やった」「これは、何だったかのう」
「よーし」「いいぞ」「おー、これかい」
「大変いいものを頂きました」
**回復時**
「助かったわい」「まだ死ねんからの」
「ほんっとうに助かりました」
「く～、効くのう」
**敵を倒した時**
「魂の故郷へ帰るがよい」「必殺技炸裂じゃ」
「いつの日か、三途の川で会おうぞ」
「そういえば、大切なことを忘れておった」
「やり残しはいかんの」
**防御された時**
「ありゃりゃ」「痛いか?　痛いか?」
「やるのう」「弟子にしてやっても良いぞ」
**回避された時**
「おりょ?」「まぁまぁ」「やりますねぇ」
「しゅぱーっと」
**受け取った時**
「やっ」「ナイスキャッチじゃ」
「受け取りました～」「はっし」
**行動不能時**
「ここいらが潮時かのう……」
「お迎えが来ました～」「一旦、退散します」
「弟子達よ、後はよろしく頼んだぞ」
**その他の時**
「遠路遥々、ようこそいらっしゃいました～」
「わしがゴーゲンです」「片腹痛いわ」
「ふぅ～いん、されていたとは言っても」
「ふ～いん、してやろうかの」
「ただの爺じゃないぞ」
**特殊能力**
「エクスプロージョン」「ドリームノック」
「ダイヤモンドダスト」「ヒートウォール」
「ウィンドスラッシャー」「テレポート」
「サンダーストーム」
※一番セリフが多い。年寄りはお喋りってことなのかな!?

# チョンガラ

**行動時**
「どうしようかの」「つまらんの」
「王様なんだがな」「わしの番かい」
「わしは強いぞ」「OK、べいびー」
**行動時(瀕死状態)**
「死ぬ～」「ぎぇ～」「ぎょぇ～」
「帰れるかいな」「次の方どうぞ」
「負けそうだがね」
**防御時**
「ぜーんぜんきかんわい」
「やられた ～～ 、うそじゃ」
「おまえも壺に入るかね」
「ひゅう」「きつ～」
**回避時**
「ざま～みろ」「さっ」
「くるくるくるくる～」
「掠りもせんぞ」
**反撃時**
「お返しじゃ」
「わしは王様じゃぞ」
「反撃ぱーんち」「反撃きーっく」
**復活時**
「助かったわい」「でたぞい」
「がはははは」
「うひょひょひょひょ」
「どひゃひゃひゃひゃ」
「でかしたぞ、おまえたち」
**レベルアップ時**
「壺振りにも磨きがかかるわい」
「私はもう十分に強いです」
「まぁ、最強って感じですね」
**アイテム取得時**
「わしんじゃぞ」
「もろたもろた」
「早速使おうかの」
**回復時**
「う～ん、マイルド」
「さんきゅー」
「みなぎる～」
**敵を倒した時**
「思い知ったか」「わしの勝ちだ」
「死んだらどこへ行くかの」
「一撃じゃ」
「急がば回れじゃ」
「見ておったか?」
**防御された時**
「ぜ～んぜんきかんわい」
「きいてないみたいねぇ」
「おろろろ?」
**回避された時**
「あれぇ」「あららら」「なんでぇ」
「なんじゃぁ」
**受け取った時**
「ナイスキャッチ」
「取りも取ったり」
**待機時**
「壺が汚れとる」
「わしの仕事はまだおわっとらん」
「なかなか硬い壺じゃ」
「何の事かな」
「それはどうかな」
**行動不能時**
「次の面でまた会おう」
「わしが死んだらどうなるんじゃ」
「倒れても、わしは死なんぞ」
「壺の面倒はどうするかのう」
**特殊能力**
「でてこいでてこい」
※声がユニークなせいか、一番目立つチョンガラ。特殊能力時のセリフが全部同じなので、特に耳に残る。

# イーガ

**行動時**
「よし」
「む」
「むう」
**防御時**
「柔よく剛を制す」
「きかんなぁ」
「まだまだ」
**回避時**
「遅い／」
「修行が足りん」
「出直してこい」
「もっと鍛えろ」
**反撃時**
「慢心に隙あり」
**復活時**
「助かった」
「すまぬ」
「む」
「さぁて、修行だ」
**レベルアップ時**
「更なる鍛練を」
「修行に終わりはないわい」
**アイテム取得時**
「よし」
「む」
「役に立つものなのか?」
**回復時**
「礼を言う」
**敵を倒した時**
「私に倒されるのは幸せだ」
「力の無さを悔いるがよい」
「ひとーつっ」
「まだまだこれからよ」
「急いては事をし損じる」
**防御された時**
「なに?」
「やるな」
「効かない?」
「なら、本気だ」
**回避された時**
「かわされた／」
「かわしたか／」
「速いっ」
「上手か!?」
**行動不能時**
「修行が足りなかったか……」
「私の力が及ばなかったようだ……」
「みんな、すまぬ……」
「無、無念……」
**特殊能力**
「はーっ（心眼法）」
「うおりゃーっ（退魔光弾）」
「どりゃーっ（旋風撃蹴）」
「どりゃーっ（流星爆）」
「ふんっ（鬼神流影波）」
「はーっ（滅掌烈破）」
※最も無口なイーガ。喋ることが少ない上にセリフ数自体も少ない。瀕死状態のセリフなどは存在もしない。ということは、やはり男らしく死にそうでも泣き言は言わないということなのか。回復した時も「礼を言う」としか言わないのがシンプル。イーガのセリフを聞きたくてずっとバトルをプレイしていても、なかなか喋らず、たまに喋っても「む」と一言しか言わないことが多い。本当に渋い！

というわけで、全員のバトル時のセリフを紹介したわけだが、この中から特にお気に入りのセリフ、思い出に残ったセリフなどについての投稿もぜひしてほしい。あて先は125ページと同じで、「アーク感激セリフ」係まで。続編にはこういうセリフを入れてほしいというリクエストでもOK。SCEさんにはちゃんと伝えますので、お便り待ってます。

# 読者の P.S.R. PLAY STATION REVIEW [アーク ザ ラッド編]

広島県／速見秋間さんの作品。花びらを持ってこちらを見つめるククル。実際のククルよりもちょっと優しい感じがしますね。

兵庫県／紅梅さんの作品。淡い色使いがなかなか美しいですね。なんだか2人組のミュージシャンのジャケット写真みたい。

今回もアークへの熱い思いを語った投書が大量に来たので紹介しよう。また、SCEさんにみんなの投書を持って行こうという企画もあるので、最後も見てね。

## とっても感動マンゾク派！

☆家が映画館になりました。でも明日も映画館へ行きます。
（三重県／坂詰友章さん）

☆いやーすごいっすねー「アーク ザ ラッド」は。もう、すげぇ感激しましたよ。音楽はその場でオーケストラを聴いているような気がしたし、グラフィックはいうことありませんねぇ。こんなすげぇRPGは初めてですねぇ。ちなみに僕は、もうクリアしてます。
（北海道／八重樫里樹さん）

☆いいですねぇ……。グラフィックはいいし、喋りまくるし、そんなスゴイゲームを5,800円で買えてしまって大満足。レベルアップも楽で、次から次へと成長していく。今までPSには3DRPGというものはあったが、普通のRPGはこれが初めてだろう。イベントシーンでは3D感覚で、キャラが行動することもある。技もポリゴンにも見えるものがあるし気に入りました。
（茨城県／川口　淳さん）

☆こんにちは。お元気ですか？　私めは、夏のRPGリリースラッシュ（？）の中、何とか「アーク　ザ　ラッド」を一段落させました。せっかくなので（？）感想を書いてみるムー（ムームー星人にだいぶ侵されてる）。

キャラクターが戦闘シーンで喋りまくるのが楽しいですね。個人的にオススメなのは、オルニスの丘（スメリア）ですね。ここでのキャラの会話はかなり笑えるっす。……中略……ポコなんか、言いたい放題言われて、涙ちょちょ切れそうになっちゃうし……（結構、皆、キツイ!!）。

アララトスの遺跡ダンジョンには、げっそり。地下○階までダンジョンがあるという噂は、以前から耳にしていたのですが、途中でセーブできないのが苦し～!!　私は解説書を熟読しないで、ゲームをプレイしちゃうという悪い癖があるのですが、今回も、ゴーゲンの魔法でテレポートがあったので、これさえあれば、ダンジョン脱出も楽だわって、ガンガン潜って行って、いざ使ってみようなると、どーも違う。私の考えていたテレポート（ダンジョンから一瞬で出られる魔法）ではないっ。焦りまくって命からがら逃げ帰りました（泣）。その後、再チャレンジして、地下○階まで。取り敢えず、宝の中身はゲットしようと、石を投げまくって、なるべく敵とは戦わないよーにしました。さすがに地下○階を過ぎるあたりで、ツライ戦いになってきますので。でも、何より一番恐かったのは、○○○だよ～。ここまで来て、死んだらシャレにならんと、必死に戦いましたが、見かけとは裏腹に強すぎるぞっ。今は重宝してますけど。

キャラは、気の強いククルが一番好きかな。……中略……トッシュも、何かいいっすね。

地下ダンジョンで時間をとったので、13時間位かかっちゃいましたが、それでも早かった気がしますが……。完結しないのは知ってたけど、……中略……あれ～!?　って感じ。……以下略……。
（福岡県／ホークス・パイさん）

☆「アーク ザ ラッド」をクリアしました。プレイ時間は7時間13分。ラマダ寺院や闘技場、アララトスのダンション、全てクリアしたにも関らず、エンディングまでこのような短い時間でクリアしてしまった……。正直いって、〝よし、これからだな！〟というところで、拍子抜けした感じ。「ファイナルファンタジーVI」やその他のRPGでも平均14時間位は遊べたので、少し物足りなかった。でもこの〝アーク〟は、その分、本当に内容が充実していた。美しいグラフィック、見事な演出、戦闘時のキャラクターの掛け声。また、アララトスのダンジョンは緊張感で一杯で、今までにない感じでプレイできた。今までRPGは100本以上クリアしてきたが、このソフトは間違いなく一番楽しくプレイできた1本です。さらにパワーアップした続編に期待しています。
（北海道／西田繁樹さん）

☆僕は「アーク　ザ　ラッド」を発売と同時に買いました。もうエンディングを見たけど、とっても面白かった。特に良かったと思うのはサウンドやグラフィック。そのすごさには感動した。内容ではアララトスの遺跡のダンジョンの地下○階にはとっても驚いた。最初は20階ぐらいで終わると思ったのに○階もあったので。
（新潟県／高城　健さん）

☆というわけで「アーク ザ ラッド」をクリアした。10時間位だった（イベントは全部見てないけど）。寂しかったのは、いくら2部構成とはいえ、短すぎたこと。だけど「楽しかった」。絵は文句なしだったし、何といっても「トッシュ」でしょ。こいつにはホレちゃった。このキザさと声の良さはまさに絶品。「天外魔境」のカブキみたいに、「トッシュ」を主役にしたゲームを作ってほしいと、めちゃくちゃ願っている。他には「ポコ」。こいつには笑わされた。どうしてそこまでおとなしいのと思うばかりだ。あの声で「ごめんなさ～い」と言われた時は、すんなり許せてしまうんだよね。あっ、そうそう……アークだよね。アーク、主役だからね。こいつは……ウソだけど「ひどいやつ」と感じた。それはパレンシア城で……中略……オレならシルバーノアまで連れて行くぜ……多分？

次は「アーク ザ ラッド」の悪い所でも書くか！　……最初に短すぎと書いたが、この他にもまだいくつかボクは感じた。1つ目はめちゃくちゃ強いボスが出ないこと。2つ目は武器を選ぶ楽しみを奪わないでくれということ。3つ目はこんなにマップが広いのに6カ国しか行けないということ。……これ以上書くと本当に「アーク　ザ　ラッド」を買って良かったのかよとか、それなら買うなとか言われそうなのでやめておこう。早く2がして～よ！　（次はBeyond the Beyondだね）。
（岡山県／中島　誠さん）

奈良県／時狩秘都さんの作品。トーンの使い方が非常にうまいっすねぇ。

和歌山県／長谷光さんの作品。長谷さんも感動して泣いてしまったクチですか？

千葉県／二階道あらしさんの作品。やっぱり唯一の女性、ククルは人気ありますね。

東京都／シン!!さんの作品。大変明るい表情の３人。３人組の時も楽しいですよね。

## 不満もあるぞ小言派

☆今はまだ遊んでいる途中ですが、これまでに感じたことを書きます。

まず、オープニング、イベントについてはグラフィック、BGMともに文句のないでき。キャラクターも魅力的です。この調子で続編も期待しています。

しかし、戦闘シーンについてはいくつか気になることがあります。本作のウリでもある〝フィールドバトルシステム〟ですが、ストーリーの流れが途切れないのは素晴らしいですが、１マス分のキャラがチマチマ戦う様子は迫力に欠ける。それに敵キャラも少ないし、ボスキャラらしいキャラも少ないということ。後は戦闘に時間がかかること。戦闘フィールドから途中で抜けられない、投げる物が少ない、などという点を改善してほしいですね。

良かった点はよくキャラが喋ること。このキャラクターの喋りは戦闘だけじゃなく、もっとイベントにも生かしてほしかった。もしかしたらこの喋りは〝アーク〟の一番の魅力になる可能性を秘めている気がします。続編では〝アーク〟ならでは、と思わせる戦闘、成長システムをお願いします。

（三重県／横井寛樹さん）

☆メーカーの方に是非見ていただき、次回作の参考にしてほしいと思います。自分は東京デザイナー学院のゲームクリエイター科に通っていますが、この意見は私の周りの人間のものも含んでいます。アークはとても面白いゲームです。それだけに悪い所が惜しまれるのです。

◯魔法等の演出にキャンセルをかけたい

戦闘が長くなるのは、ゲームの性質上仕方がないと思うが、魔法等は見ているうちに飽きてくる。キャンセルをかけられるようにするか、スピード設定をつけられるようにしてほしい。なお、セリフは適当な良さであった。

◯イベント戦（ボス戦）の演出がイマイチ

スメリア城の科学者にしろ、兵隊にしろ、ラマダ寺のボスにしろ、闘技場の○○にしろ、このゲームはストーリーの強さ、及びシミュレーション性がウリなのだから、人間を強引にモンスターに変身させるのはやめてほしい。いっそのこと人間のまま襲って来るか、もっとうまい演出をしてほしい。曲ももっと対ボス戦の宿命的なものを感じさせてほしい。

聖柩のあった場所も、もっとラストっぽい、凝った絵にしてほしかった。

◯短すぎ

次の日の朝クリアした。しかも戦闘ばかりに時間をとられている。ムービーデモを減らして、手描きのグラフィックを増やすべき。

このゲームは面白い。面白いからこそ、次回作に期待してるんです!!

（埼玉県／音楽はサイコー!!さん）

☆絵や音に関しては、今までになく非常に良くできたものだったと思われます。しかし、シナリオに関しては……。

メインシナリオの各章ごとの敵レベルがあまりにも違うため、サブ・シナリオが存在しているのですが、これが何回も繰り返し戦わなければいけないというもので、物語というよりは、単純なレベル稼ぎとアイテム集めという代物ばかりです。

こんなシナリオを作るのであれば、主人公７人の過去にまつわるエピソードでも入れた方が良かったのではないでしょうか。

特にイーガなどは、人一倍無口なので何の感情移入もできません。アークとククルが……中略……そうなる様な兆しが一切ないので、非常に冷めて見えました。

次回作は、サウンドとグラフィックに関してはこのままでいいですから、シナリオをもっと勉強してほしいものです。

でも、エンディングはくるものがあったよな。

（東京都／山下重明さん）

## キミの投書が次回作に反映する!?

このコーナーに来た投書を、SCEの赤川氏とプロデューサーの土田氏が受け取ってくれることになりました。君の意見が来年春に発売される続編に生かされるそうです。ですので、引き続き意見を募集します。締め切りは８月20日です。また、キャラクターのイラストなどもどんどん送って下さいね。できるだけ紹介していきます。　そしてタイムトライアルもまだまだ募集中。ラストボス直前のセーブ画面から、ラストボスを倒すまでをVHSのビデオテープに録画して送って下さい。

お便り、ビデオ共にあて先は、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6　平田ビル2F　ソフトバンク（株）　THE PLAYSTATION編集部「感激！　アーク　ザ　ラッド」係まで。

京都府／森山倫江さんの作品。いい歳をしてハマって、トッシュに惚れたんだって。

岐阜県／浦瀬裕基さんの作品。各キャラクターのセリフもかっこ良かったですね。

シューティング

# PHILOSOMA(フィロソマ)

Vol.2 POINT

発売日も過ぎ、美しいビジュアルムービーを堪能している読者もいると思うが、今回はムービーに関係ないゲーム部分を完全攻略する。前置きもないので、覚悟して読み、後は実際にプレイして覚えてほしい。では、始める。

■7月28日発売
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■5,800円

## 1から4までとにかく完全攻略するのだ!!

## PHASE1

### 1 TOP VIEW

最初のステージなので、難しい部分はない。最初に来る岩石の大群は、全てを破壊しようとせず、小さいのや中くらいの、目の前にあるものだけを破壊していくこと。中岩石は、撃つと小岩石に分裂するものの、バルカンを至近距離で撃っていれば、そのまま消える。また、装備は最初にバルカンを強化するといいだろう。最後に登場するスカイブレードは、先に両翼の砲台部分だけを破壊して逃げていればいい。

中央のレーザーは前兆がある。

### 2 UP VIEW

基本的にトップビューと変化はない。途中に現れるブラックウイドウのレーザー攻撃は、真下からややズレていれば当たらない。最後のスカイブレードの撃破の仕方もほぼ同じ。弾が多いので注意しよう。

### 3 3D VIEW

最初の岩石は視界が悪く脅威だが、動かずに撃っていれば当たらない。ここでもアイテムが出るが、アイテムを機体で隠すように重ねると取れる。後方から来るブラドギーなどは、中央にいればまず当たらない。その時の弾は、上下に動いて回避すること。

### 4 FRONT VIEW

レイブレットで追撃してくるザコを撃破。弾は上下や左右に少し動けば、軽く回避できる。特に四方から来るブラドギーの編隊は、よく弾を見て避けよう。後は、難しいシーンはない。関係ないが、ここで前方攻撃装備を撃ってみると、かなり面白いぞ。

### 5 SIDE VIEW

ドギー編隊などを破壊して、パワーアップアイテムをバランスよく武器に振り分けよう。ブラックウイドウとブラドギーの連携攻撃が厳しいので、先にブラックウイドウを至近距離で撃って集中攻撃をすること。レーザーは、再び横直線上にズレて回避。

### 6 BOSS ドギーハウス for SIDE VIEW

最初の攻撃である多方向弾は、見て避けられる。上から下へ移動しよう。この後にすぐ次の攻撃が来るのでよく見よう。

次のサーチレーザー。今度は、その場で上下して回避する。動き回ると、それだけ逃げ場がなくなるのだ。

レーザーの後、再び多方向弾を回避する。これがワンセットで2回あり、その後ハッチを開いてドギーを出す。その次のセットでは、体当たり攻撃を仕掛けてくるので注意しよう。

## PHASE2

### 1 SIDE VIEW

最初のビッグモードは撃ち落とそうとせず、後方で弾を回避。空中地雷は、接近して撃たないこと。無理せず、ボムを使って切り抜けていこう。

### 2 PERS. VIEW

ここでやっかいなのはレーザー砲台。この砲台は、2回連続で撃つとしばらく沈黙するので、その間に攻撃する。その時も、全て破壊するのではなく、進路上の砲台だけにする。後は、ボムアイテムがかなり出るので、危ないと思ったら無理せず、すぐにボム。紫色のミサイル砲台は必ず破壊すること。後半の高速スクロールは、動き回らずに撃つ。

### 3 FRONT VIEW

ホバー連結機とのバトル。最初は突っ込みだけに注意していれば平気。後半の装甲が剝がれた形態は、4方向から来るレーザーを上下に避けながら、壁ギリギリまで逃げて極太キラキラレーザーを回避する。レーザーの光で見づらいので注意。

### 4 SIDE VIEW

アイフォークの編隊がやっかい。上下に分かれて来る編隊は片方のみを集中攻撃し、もう片方から来る弾は前後に動いて回避。中央から来る編隊はそのまま撃っていればいい。大量に飛来して来るのも動かずに撃っていればいいが、思い切ってボムで蹴散らしてしまおう。マッスルは、アームを破壊後にプラズマ発射装置をレーザーで集中攻撃。また、その時に出す空中機雷はアイテムを出すので必ず破壊。

### 5 BOSS マッスル for TOP VIEW

首がレーザーを撃つ順番は同じ。左右に動いて避けていく。マッスルの前に出たら、今度はレイブレットで攻撃だ。前方からはアイフォークが飛来するので、素早く破壊すること。

本体が現れたら再びレイブレット。赤く細いレーザーがやっかいだが、旋回性能はないので小刻みに避ける。

太いレーザーは、一定間隔で撃ってくるが、タイミングがつかみにくい。最初は垂直に位置して、直前に横にズレる。

# PHASE3

## 1 TOP VIEW

高速スクロールシーン。左右の壁は接触するとダメージ。ここでウッドペッカーミサイルがあるとかなりラク。アイフォークが違う高度から弾を撃ってくるが、大きく回避することはない。空間が広くなると分岐があるので、アイテムに誘われて前へ出ないこと。中盤に登場するアイフォークは、前フェイズと同じ対応でいい。ブラッディナイトの3方向弾は、左右に動いていれば大丈夫。レーザーは前にいると危険。面倒ならボムで撃墜してもいいだろう。

手前が広くなったら、分岐の前兆なので、右か左へ移動する。この時、アイテムをすぐ取ろうとしないように。分岐を通過してからでも、十分取る時間はあるからだ。

この3方向弾は、左右に動き続けて回避する。この後のレーザーは、正面から勝負できないので、終わるまで待つ。

## 2 SIDE VIEW

エレベーターシーンはまず問題なし。中盤のファン通過後に高速スクロールをするが、下の写真の位置にいれば障害物に当たることはない。遠方からレーザーを撃ってくるエアカーゴや、後方から飛来するアイフォークの弾は前後して回避。ここでもウッドペッカーミサイルがあれば、画面に居座るアイフォークを撃墜してくれるのでかなり便利。後半ではアイテムも出ないのでシールドなどに注意。

このライン!

このレーザーの直線位置にいて、弾は前後に回避する。

## 3 3D VIEW

後方から来るアイフォークに当たる確率が高い。かといって、レイブレットで対応するにはキツすぎるので、中央付近で回避するしかない。閉まるシャッターは交互に来るので、くぐったら素早く動く。

## 4 BOSS グランファージ for 3D VIEW

登場時から、中央でレーザーを撃ち続けること。4本のアームも破壊できるが、破壊しても攻撃は変わらない。

遠のいてチャフのようなものを撃ってきても、中央でレーザーを撃ち続ける。ボス本体が緑色の光体に包まれている時はダメージを与えられない。しかし、それでも撃つ。

サーチレーザーは、当たる直前に少し動くだけで回避可能なので、そんなに慌てなくていい。写真の状態で、十分に回避ができている。とにかく、基本は中央でレーザーだ。

SCEより　今回は、攻略をドーンと載せてもらったの。ムービーもスッゴイけど、ゲームはもっとスッゴイのよね。これを読んで、発射しまくってね!!（ステハニー☆林）

# PHASE4

## 1 TOP VIEW

最初に現れるレディアは、左右どちらかを狙う。次に現れるミルパットは、自機を下まで動かして頭部を撃つ。その後画面中央下から1匹、上の左右から2匹同時に登場するが、その片方を破壊して通過する。次に現れる8方向に弾を撃つマッコンは、前方に撃つ弾の軌道から少し自機をズラして攻撃。アイテムを出すので、なるべく破壊しよう。最後に登場するファージストレガの3機編隊は、1機ずつ集中して撃破。武器はバルカンがいい。しかし、後ろを取られたら、素早くレイブレットに切り替える。

8方向弾は、左の写真のように位置すれば、動かなくても回避できる。後は攻撃をするだけだ。1つずつ集中して破壊すれば、アイテムが手に入る。下方のカーゴのレーザーに注意。

前方にいるファージストレガに攻撃を集中。この後、後ろへ回ってくるが、その時はレイブレットを撃ちながら素早く前を通過しよう。バルカンは脅威。

## 2 SIDE VIEW

後方から地上を歩いて来るヒドルラは、上空ギリギリに接近し、バルカンを撃つ。前方にケルカリアなどがいないなら、前に回ってレイブレットで撃破する。しかし、ケルカリアやインゲンスが登場したら、そっちを集中攻撃。無理せずボムを使って一掃していこう。敵のサイズが大きく、長い間画面にいるので、自機の動ける範囲は小さいぞ。ベリジャーは、3方向弾を撃って来てやっかいなので、登場と同時に撃破。かなり難しいシーン。

## 3 UP VIEW

サイドビューよりも難しくなる。最初にレディアが全方向から飛来するので、右から左へ撃ちながら逃げる。その後に登場するケルカリアとインゲンスが問題で、レーザー攻撃を回避しながら散弾もかいくぐらなけらばならない。無理せず、ボムで対応すること。インゲンスは倒すとシールドアイテムを出すので、1発ならダメージを受けても大丈夫だ。ケルカリアのレーザーはかなり回避しにくいので、あまり無理せず、ボムを使って倒そう。

## 4 BOSS ミラキディウム for SIDE VIEW

弱点は腹部の内蔵球体。使用武器はアサルトブレイカーやレーザーなどが効果的だ。パターンを覚えるのは至難の技だが、覚えられないこともない!

まずはサーチレーザー。上下に少し動いて相殺する。アサルトブレイカーのタメ状態なら、直前でも相殺できるぞ。

斜めに交差するようにレーザー。サーチではない。

この拡散レーザーは速い。前方で見極め。無理ならボム。

少しの間、小休止がある。この間に腹部を集中攻撃するのだ。

そして垂直レーザー。これも直線ズレで避ける。ここまでがワンセットになっているので、後は繰り返すのみだ。

対戦格闘

# ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

Vol. 1 POINT

本日発売の実写版ストⅡX「リアルバトルオン　フィルム」。今回は、このゲーム特有の"強力必殺技"を一挙大公開。"The プレステ杯・最高指数にチャレンジ"の募集のお知らせもある。みんなの挑戦を待っている。

■8月11日発売
■カプコン
■5,800円

## 今回のバトルモードは全部で4種類

インタラクティブ要素なども盛り込んだ、対戦格闘ゲーム「リアルバトル　オン　フィルム」。前回までは基本的な3つのモードを紹介したが、本作では新たに「トライアルバトルモード」が増設されることになった。ストⅡシリーズ（家庭用）では初めてのタイプのモードなので、今回はこの情報を中心に紹介していこう。

選択肢にそって敵と対戦、制限時間内にバイソンを倒すムービーモード。

14人のキャラクターから選択し、各国を転戦していくストリートモード。

好きなキャラクターを選んで遊ぶ対戦専用のＶＳバトルモード。

## 新しく加わった"トライアルバトルモード"とは!?

トライアルバトルモードは、現行の3つのモードとは異なるモードである。このモードは、プレイヤーの戦い方を評価し、「格闘家指数」という形で表すのが特徴だ。

遊び方は、14人のキャラクターから自分の好きなキャラを選び、ＣＰＵキャラを倒していくというもの。途中で負けてしまうとゲームオーバーで、そこまでの格闘家指数が表示される。高得点であればその記録をバックアップできる。

また、格闘家指数画面のあとには、トータルスコア画面が表示される。そこでは格闘家指数を熱血度（様々な技を駆使して戦ったか）、冷静度（攻撃やディフェンスの的確さ）、達人度（華麗な技で勝負を決めたか）の3要素で分析し、それぞれを☆の数で表している。格闘家指数がテストの点数とするならば、☆で表す3要素は取った点数の内容に当たるといえるだろう。内容のあるプレイをすれば格闘家指数も高くなるわけだ。

最強の格闘家をめざすなら「蝶のように舞い、蜂のように刺す」を信条に最高指数を狙っていこう。

新たに追加されたトライアルバトルモードで、プレイヤーの格闘家としての実力を計ることができる。

記事の最後に、トライアルバトルモードの記録募集もあるので、ぜひとも挑戦してほしい。

## 最強の格闘家になるためには

最強の格闘家への3条件がこれ。

①「通常技をうまく使いこなす!」必殺技に頼るだけではなく、いろいろ通常技を試してみよう。

②「必殺技は慎重に使おう!」必殺技は威力も大きいが隙も大きい。技の特性を知り、確実に当てよう。

③「スーパーコンボでフィニッシュを!」最後は、とっておきの一撃で決めるとポイントが高い。

すべての通常技を使いこなすことこそ、最強の格闘家の条件だ!

必殺技は決めるタイミングが難しい。だが、それを当ててこそ真の格闘家。

やはり最強の格闘家たるものフィニッシュはスーパーコンボで!

# ムービーバトルモード前半部分を大公開!!

港にはケンが待ち受ける。外人のケンもなかなかシブイ！

選択肢で町を選ぶと、そこにはＴＶクルーのバルログがいる。

　ムービーバトルモードのスタートは、シャドルーシティから。シティを開放し、ガイル大佐もホッと一息のところにバイソン将軍が現れる。ここで、バイソン将軍とのバトルになるが、勝敗に関係なくバイソン将軍は逃げてしまう。

　その後、最初の分岐に到達するとルートは２つに分かれる。バトルを楽しみたければ港、短いコースで行きたければ町がいい。

　港のルートを選んだ場合、意外にリュウが強敵になるかも。しかし、選択肢でリュウを助けなければ会うことはない。ブラックマーケット→チュンリーコースが楽だ。

　次に町のルートを選んだ場合、ここにも強敵リュウがいる。さらにベガ→リュウ→サガットのコースになるととてもツライ。ところが、町のルートには最短コースも存在する。それは、町でバルログと戦ったら、即チュンリーに会いにいくコースだ。このコースなら４～５分で前半が終わり、相手も比較的弱いのでお勧め。

　以上、前半のコースはおもな４つのルートからなる。さらに連合国事務次官に会うと、ガイル大佐はバイソンの秘密基地に進軍。ここから映画を取り込んだムービーが始まり、前半部分が終了する。

## シナリオ前半フローチャート

バイソン将軍とのバトルの後、最初の選択肢に到達する。

- ① 港を見張る VSケン
  - → ブラックマーケットへ VSE・ホンダ → 春麗に会いに行く VS春麗
  - → ③ リュウを助け出す VSリュウ
    - → ヤミ格闘場へ VSベガ
    - → 春麗に会いに行く VS春麗
    - → ⑤ ブラックマーケットへ VSサガット
- ② 町に出る VSバルログ
  - → ヤミ格闘場へ VSベガ
    - → ブラックマーケットへ VSリュウ → テントに乗り込む VSサガット
    - → ④ 春麗に会いに行く VS春麗
  - → ④ 春麗に会いに行く VS春麗
- → 突然、連合国事務次官が現れる！

前半以降、ムービーが流れバイソン将軍の秘密基地の全貌が……!?

カプコンより／ついに本日発売!! ド迫力のムービー画面はもう見てくれたかな？ 友達と対戦に燃えたい君には「ＶＳバトル」、自分の強さを知りたい君には「トライアルバトル」がお勧め！（芥川）

# スーパーコンボは2段階!?

必殺技を出すと、スーパーコンボゲージが溜まる。ストⅡXではBまで溜めた状態でスーパーコンボのコマンドを入力し、スーパーコンボが出るのみだった。

リアルバトルでは、それ以外にAの状態まで溜まると通常必殺技がさらに強くなった強力必殺技を出せるようになった。強力必殺技の出し方は、必殺技コマンド＋ボタン2個以上同時押し。ただし、すべての技がパワーアップするわけではない。また、技を使用するとゲージが半分に減ってしまうが、満タン状態ならば強力必殺技を使ってもゲージは減らないのだ。

A　B

強力必殺技の利点は、ゲージが満タンの状態なら、強力必殺技をいくらでも使えるところだ。

# キャラ別強力必殺技

ここでは各キャラが持つ強力必殺技を紹介しよう。キャラによって数は異なるが、単に威力が上がるだけでなく、特殊な効果を持つものもある。

## ガイル大佐

ソニックブームを連続的に2発発射。タメはあるが隙は少ない。

膝蹴り＋サマーソルト。膝蹴りが外れてもサマーソルトは当たる。

## キャミィ

横に伸びるキャノンスパイク。攻撃力もあり、対空に使うと便利。

見た目が派手なスパイラルアロー。相手にガードされると投げられる。

## キャプテン・サワダ

獄殺自爆陣の強化版。相手の飛び道具を跳ね返すこともできる。

沢田スペシャル'95の3回入力の効果が2個同時押しで出せる。

## 春麗

ピンク色の気功拳が出る。ヒット後、相手を転倒させる効果がある。

放物線を描いて飛び込む形になるスピニングバードキック。

## E・ホンダ

スーパー頭突きの強化版。きりもみしながら連続ヒットを浴びせる。

通常技とからめて強化版大銀杏投げを出すと相手をピヨらせやすい。

## バルログ

ダッシュストレートの強化版。相手の隙をうかがって一気に勝負だ。

バルログの対空兵器は、このバッファローヘッドバットが威力絶大。

## ベガ

ローリングクリスタルフラッシュがヒット後、小パンチ連打が有効。

イズナと同じく壁の低い所でターンする。相手の飛び道具には注意。

## ザンギエフ

通常技にからめて出すと、相手を完全にピヨらすことができる。

飛び道具を跳ね返すほか、遠間の相手の技を潰すことができる。

リュウ

波動拳を連続して2個放つ。隙もなく、利用価値はとても高い。

真横に突っ込んでから昇龍拳を放つ。当たれば3ヒットは確実。

その場で竜巻旋風脚。上りには無敵時間もあるが着地際の隙が弱点。

ブランカ

ブランカはローリングアタックのみ。バーチカルに近い効果がある。

ケン

波動拳を2発放つ。効果はリュウと同じで、利用価値は大きい。

横に動く点では、昇龍拳裂破に近い昇龍拳。外すと隙が大きい。

リュウの強力版竜巻旋風脚と同じ効果。連続技に組み込むと良い。

ディー・ジェイ

ディージェイもコレのみ。エアースラッシャーを1回で2個放つ。

サガット

タイガーショットを上下段で放つ。相手の飛び込み大キックに注意。

相手の懐に突っ込んでいく強力版タイガーアッパーカット。

バイソン将軍

通常技と強力版ヘッドプレスの組み合わせはかなり強力。スカルダイバーと併用して使えば効果抜群。

# Theプレステ杯争奪!「リアルバトル オン フィルム」トライアルモード選手権開催!!

## 募集 トライアルバトルモード最高指数にチャレンジ!

募集するのは、トライアルバトルモードの対戦模様と最高指数を録画したビデオテープ(VHS限定)。録画する時の手順は、録画(標準モードのみ)を始めたらモードセレクト画面でトライアルバトルモードを選ぶ。好きなキャラを選択し、ゲームスタート。首尾よく最高指数をマークできれば応募用ビデオが完成(必ずトータルスコアも入れる)。ただし、映像が途切れていたり、電源を切ったりなどの行為は失格。また、1時間以上というような長時間ものもダメ。キミの最高得点をドシドシ送ってきてくれ。優勝者には、カプコン特製プレミアムグッズをプレゼントだ。

### 条件

●設定はすべてデフォルトセッティング

●キーコンフィグは変更してもOK

### 設定

録画を始めたら設定はすべてデフォルトにする。ボタン配置は変更可能。

### クリア

好きなキャラクターを選択して最高指数をめざす。

### データ

高得点が出たら編集部へ。ちなみに、編集部の最高指数はご覧のとおりだ。

### あて先

〒103東京都中央区日本橋浜町
3-27-6平田ビル2F
ソフトバンク株式会社
THE PLAYSTATION編集部
「リアルバトル大会」係

●

※応募するビデオの表に、住所、氏名、年齢を明記してください。また、ビデオの録画は必ず先頭から行ってください。なお、応募されたビデオは返却いたしません。編集部では、みなさんの最高指数を期待してます。

締め切り:8月末日当日消印有効

アドベンチャー

# 3×3EYES（サザンアイズ）
## ～吸精公主～

Vol.2 POINT

ついに発売日を迎え、PSユーザーにもその魅力を存分に発揮している「3×3EYES～吸精公主～」。前回、台湾からスタートした誌上リプレイだが、今回は台湾後半から四川省中盤まで追っていきたい。

■8月11日発売
■エクシングエンタテイメント
■7,300円（2枚組）

## 台湾編～四川省編へ……数々の謎に八雲は挑む

調査開始の出鼻をくじくかのように現れた、1人の少年。八雲達は消えた男の子を捜すため各フロアを探索し、ついに発見するが、彼は何のためにこのビルにいるのかを話してくれない。かつて何度もここに侵入していると龍は話す。ところが、パイにだけは心を許すそぶりを見せはじめた。

上階から悲鳴！ 明のライバル風水師・揚を連れてやってきた、このビルのオーナー・王のもののようだ。2手に分かれて捜す八雲達。7Fの防火扉を破った先に王はいたが……。

カビ人形との死闘で、壮絶に吹き飛ばされた明。安否が気遣われる……。

本編に移る前に、まずは前号紹介した台湾編のあらすじを振り返ってみたい。

スティーブ龍からの協力要請を受けた八雲は、李鈴鈴と別行動をとり、パイとともに空路台湾へ。そこに待っていたのは、美しい依頼者、風水師の明芳累（ミン・ファンレイ）であった。彼女が風水を駆使して選んだはずの土地に建ったビルが、謎の腐食に悩まされていたのだ。

調査に乗り出した八雲達がそのビルで見たものは……。強力なカビ、なぜいるのかわからない寡黙な子供、さまざまな妖魔、人物。これらがあいまって、謎は深まるばかり。明は、パイは、男の子は無事なのか？ たかが10階建てとはいえ、結界が張られたビルは脱出不可能な核シェルター状態になっていく。はたしてみんなの運命は？

土爪、光牙など、戦闘をバシバシこなさなければならないこのシナリオ。でもキツイ。

## SCENE4 探偵の行方

明が結界から弾き飛ばされた後、八雲がコンビを組んで戦うのは、明のライバル揚であった。このビルから脱出するため、また謎を探るために力を合わせ、この事件の黒幕と思われる婪妃（ランフェイ）を倒すため、上階を目指す。八雲にとってはパイと男の子の安否のほうが気にかかるが…。

最初、八雲を小僧扱いしていた揚も、獣魔術の威力に段々と八雲を認め始める。口ほどには悪い人ではなさそうだ。そんな2人の間には確かに信頼関係のようなものが芽生えていた。

4Fの探偵事務所前にいた妖魔。攻撃しても復元してくる！

探偵を救出しようと事務所に入ると、錯乱状態の探偵は銃を乱射する。

結界の外へ吐き出される!? 行方は？

### CHECK!! 前オーナー・劉曹賢

「頼まれただけだ」などと、わけのわからないことを口走った探偵。銃を乱射して八雲に深手を負わせ、揚が取り押さえようとすると、勝手に窓から吐き出されるように結界外へ。事務所を丹念に調べると、このビルの前オーナー・劉（リュウ）の調査報告書が出てきた。しかし、この報告書と事件のつながりはまだ見えてこない。

## SCENE5 こぼれ落ちた写真

探偵事務所を出て上のフロアを目指す八雲と揚。６Ｆの梁社長の人材派遣会社をも調査する念の入れよう。このあたりでは、「調べる」「上へ」とか、「１Ｆへ」「上へ」などといった選択肢が出てくるが、いずれにしても揚は付いてくるし、物語的に大きな変化はない。しかし、八雲の気持ちを大切にして、とにかくパイ捜しを優先するのが原作ファンだろう。

とは言っても先ほどの調査報告書からこぼれ落ちる写真は要チェック。八雲のセリフや揚の言葉を聞き逃さないようにしたい。この台湾編の全貌の一端が見え始めるからだ。物語が佳境に入ってきたという感覚もしてくるだろう。しかし、まだ婪妃がどのように事件に絡んでいるかはまったく見えない。

「とにかく黒幕を捜すか」。揚の言葉どおり、黒幕退治をするためさらに上へ。そこには数々のワナが潜んでいる。特に９Ｆの４つの部屋はたまらない。

## トラップだらけの９Ｆ

901

何もない部屋かと思えば、天井から吸血ヒルがボタボタ。しかし、錯覚でしかないのだ。

902

部屋の中央の不思議な球体。触るとコウモリに変身し、電撃攻撃をしてくる。

903

唯一何もない部屋。

904

こんなところにパイが!?　と思って駆けつけるとそれはタコの化物のような妖魔だった。

未知の領域であった９Ｆへ侵入した八雲と揚を待ちかまえていたのは、数々の妖魔。部屋ごとに手を変え品を変え襲ってくるのだ。すべての部屋がトラップといってもいい。ここをしのげば、いよいよ10Ｆ……。

## SCENE6 黒幕は婪妃なのか？

９Ｆの数々のトラップを振り切って10Ｆへたどり着いた八雲と揚。再び婪妃とあいまみえるわけだが、またしても婪妃の相手ではなかった。なぜなら、八雲は婪妃の術により病魔（ウィルス）に侵され、それが原因で无（ウー）の文字が変色しているらしいのだ。手を下そうと思えばできた婪妃であるが、主に呼び戻され、どこかに消えてしまう。命からがらでパイを救出した八雲と揚は、１Ｆへ。

１Ｆには相変わらず龍達がいるが、今度はあのジェル状の化物と対峙している。しかし、この化物は強力な酸を持っているものの、攻撃的姿勢を見せなければ安心らしい。この場は龍に任せ、１人管理室に逃げ込んだ王オーナーを救出に向かう八雲とパイ。嫌なやつであろうと、人命は貴い……。

このあたりから、いよいよ佳境に突入する。まだ全容は見えてはいないだろうが、この段階でもビル腐食、あるいは術の通じない妖魔達の出現の理由がわかっているはずだ。しかし、それはあえてここでは書かない。まだ次に四川省編を控えているとはいえ、四川省編から始めた人にとっては、これがエンディングへのプロローグとなってしまうからだ。とにかく、台湾編はひとまず解決したこととする。しかし、まだこれで半分も終わっていないのだ。

手玉に取られる八雲



管理室のドアを土爪で破るが、そこには誰もいない。

目にいっぱいの涙をためるパイ。台湾編の大団円間近だ。

### CHECK!! 光吸翼って何？

とにかく強い婪妃。しかし、そんな婪妃にも多少通用するのが、光吸翼という獣魔だ。「そんなの八雲が持っていたっけ？」と思う人もいるだろうが、これは９Ｆでの戦闘で揚が手に入れるもの。あのコウモリが光吸翼なのだが、戦闘のしかたによっては、八雲が倒してしまうこともある。婪妃との戦闘の勝敗には関係ないが、欲しい獣魔だ。

# 台湾編解決後、八雲とパイは一路四川省へ飛ぶ

台湾での事件を解決した八雲とパイは、四川省へ飛ぶ。四川省からスタートした場合は、月花（ユイホワ）と八雲だけが村へ乗り込むわけだが、台湾編からスタートの場合、状況はかなり異なる。なにせ妖撃社のオーナー・黄（ホワン）さんのヘリコプターで送ってもらうのだから豪勢なものだ。

しかし、ほとんど調査は進んでいないようだ。さすがは鈴鈴である。さぼっているわけでもないだろうが、鈴鈴の軽いノリはこの村の深刻な悩みにはちょっとそぐわない。やっぱり八雲ががんばらないといけない。

## SCENE7 広がる結界の恐怖

ヘリで村に到着した八雲達を出迎えたのはナパルバだった。ナパルバはチベットで三只眼（さんじやん）を信仰する僧侶。原作でも八雲達の強力なサポート役として人気も高い。そのナパルバが、この村に起こった不思議な若返り現象について説明してくれる。若返りの伝説の残るこの村の住民達が、半年ほど前から本当に若返っていること。頻繁に赤ちゃんが誘拐される事件が起こっていること。そして村に結界が張られていて、外へは出られないこと。結界？　この言葉が八雲の耳にいつまでも残る。台湾も四川省も結界が張られている……。これは何の符丁であろうか。

試しに黄さんの部下たちがヘリで脱出を試みたが、無理だった。入ることはできても、出ることはできない。おまけに、月花を使いに出す時かけた結界破りの術の影響で、2人の僧侶が意識不明となっている。事件を解決せねば、永遠に目覚めることはないだろう。命晶泉で鈴鈴と出会い、あるていどの情報を聞き出した八雲とパイは、月花を案内役に村を回る。

若返りの村全体図。山あり、森あり、泉ありの自然に溢れた美しい村ではあるが、何か陰湿なイメージもある。

## 人、人、人、…話を聞け！

台湾編に比べると、やたら人が出てくる四川省編。一度で覚えることはとうていできない。重要な情報を提供してくれる人も、片手じゃ足りない人数だ。極端な見方をすれば、台湾編が戦闘を楽しむパートで、四川省編はシナリオを楽しむパートと言えるのではないだろうか。じっくりと人物のセリフに耳を傾けてみたい。

## CHECK!! 違う展開がうれしい

本来なら月花が迎えに来るこのシナリオ。台湾編後となると、いろいろ違った面が出てきて面白い。

例えば八雲達を迎えに出るのがナパルバで、月花は後で紹介してもらうとか、恩じいとも彼の家で知り合う。同じシナリオを使いながらも、プレイの順番によってうまくつじつまが合わせてあるのは、さすがと言っていい。これは四川省編にしても同じことなので、本当に2度楽しめるアドベンチャーである。ぜひともチェックしながらプレイしてみてほしい。

基本的に村人との会話は変わらないが、キーとなる村人は、ちょっと違ったりする。

月花と言われても、わからない八雲。まだ会っていないから。

命晶泉で鈴鈴と月花と出会う。ここで月花は合流することに。

村の峠で出会うはずの恩じいも、家にいる。

## SCENE8 命晶泉と黄泉洞

すべての場所、そしてすべての住民と話をすることが、このシナリオでは大切。南・北の峠は選択しても行くことはできないが、それ以外は何度も足を運ぶことになるだろう。何か話が進まないなと思ったら、それはまだ情報が足りないということ。マップ画面で月花と話をすれば、基本的なやるべきことを教えてくれるはずだ。

村人から話を聞き、鈴鈴から預かった古い文献をナパルバに托すと徐々に進展していく。東の森に妖魔が出て、赤ん坊をさらうとか、月花の姉・美花（メイホワ）が殺されてから、若返り現象が起き始めたことなど。元々美花は命晶泉の社の巫女であったが、まったく歳を取らない彼女を怪しんだ者が殺したと噂されている。それ以来管理者のいなくなったこの社は荒れはて、奉られていた神像も壊されてしまった。さらに、年に一度、祭の日にしか飲めなかった泉の水を、誰もが口にするようになったという。

こういった事実がわかり、さらに調査を続けていると、東の森を抜けたあたりにある洞窟・黄泉洞が怪しいことがわかる。八雲達は森に詳しい木こりの弋良（コウリャン）に道案内を頼むことにする。事件解決のカギが見つかったという感じだ。黄泉洞での探検に入ると、話はジェットコースターのようにスピーディーに流れていく。わけもわからず、弋良に突き飛ばされる八雲とパイ。そこから脱出することが事件解決の条件なのだ。文献も解読され、美花の死因もわかり、もう一度黄泉洞へ入る八雲。この事件にも絡んでいる婁妃と決着をつける日も、もう近いはずだ。さらなるどんでん返しに期待！

弋良に案内されて黄泉洞へ入った八雲とパイ。なぜか弋良に突き落とされる。

姉を思い出し、形見である鼓弓を弾く月花。八雲に姉の話をするうちに、泣き崩れてしまう。そこへなぜか山淑の匂いが……。

**美花（メイホワ）**

美人の誉れ高かった月花の姉。7年前、命晶泉の社の巫女に選ばれ、管理を勤める。しかし、その衰えない若さを怪しんだ者に殺害されたといわれている。

## CHECK!! 戦闘が少ない四川省編

非常に戦闘が少なく、落ち着いたシナリオである四川省編。しかし、黄泉洞に入ると、連続して妖魔に襲いかかられることになる。妖魔が増えれば増えるほど、核心に迫っているという証拠となるわけだから、ここはガマン。台湾編ほど苦労する敵はいないので、逆に楽しめ！

命晶泉で遭遇する、このシナリオ最初の敵。ほとんど無傷で勝てる。

夜に出てくる目玉の化物。こいつも無傷で倒すことができる。

夜中に河原にいた八雲と月花の前に現れる妖魔。八雲は気絶する。

黄泉洞内で遭遇する敵。何と例えていいかわからない形状。

## 事件の影に、やはり婁妃あり

三度対峙する婁妃。はやる八雲の気持ちを婁妃は軽くいなしてしまう。

婁妃の新たな術を見ることができる。宙に浮いた球から電撃を放射する。

洞窟を脱出した八雲は、弋良を見つけると殴りかかった。「どういうつもりなんだ!!」

# 以下次号へ、期待あれ！

3Dポリゴンシューティング

# 機動戦士ガンダム

Vol.3 POINT

ガンダムの攻略も今回で最終回。最後はゲーム中では数字として表示されない各種データ類を完全公開。さらに、いままで攻略ではあまり扱わなかった接近戦にスポットを当て、さらなる戦い方を工夫していく。

■6月30日発売
■バンダイ
■6,800円

## これで完璧！　ガンダム性能データ完全解析

ガンダムのコックピットには機体性能の数値は一切表示されない。だが、移動速度やロックオンスピード、各パーツごとの防御力など実に細かなデータがそれぞれ設定されている。今回はそれらのデータを、バンダイからもらった資料を元に完全公開する。このデータを見れば、より戦略的にガンダムを戦わせることが可能になる。

### ガンダム レベルアップデータ一覧

**レベル上限と撃墜数**

| ステージ | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| レベル上限 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 撃墜数(Easy) | 0 | 0 | 0 | 7 | 7 | 7 | 16 | 16 | 22 | 22 | 22 |
| 撃墜数(Normal) | 0 | 0 | 0 | 9 | 9 | 9 | 20 | 20 | 32 | 32 | 32 |
| 撃墜数(NewType) | 0 | 0 | 0 | 9 | 9 | 9 | 20 | 20 | 32 | 32 | 32 |

**機体性能の成長**

| 自機レベル | レベル1 | レベル2 | レベル3 | レベル4 |
|---|---|---|---|---|
| ヒットポイント | 800 | 1200 | 1600 | 2000 |
| シールド防御力 | 1600 | 2400 | 3200 | 4000 |
| 移動力(前進) | 210 | 240 | 270 | 300 |
| 移動力(後進) | -150 | -180 | -210 | -240 |
| ロックオン反応 | 48 | 64 | 80 | 96 |

**武器威力の成長**

| | レベル1 | レベル2 | レベル3 | レベル4 |
|---|---|---|---|---|
| ビームライフル | 100 | 140 | 180 | 220 |
| ビームサーベル | 300 | 420 | 540 | 660 |
| バズーカ | 200 | 240 | 280 | 320 |
| バルカン | 20 | 30 | 40 | 50 |

### レベルアップ時の詳細データ公開▶成長力◀

ステージクリア時に設定された撃墜数以上にモビルスーツを破壊していれば、ガンダムはレベルアップする。画面上では「ＰＯＷＥＲ ＵＰ」としか表示されないが、実際は右の表にあるとおり各種データが修正される。レベルは上限を越えることはない。早いうちにレベルアップした方が得だ。

#### 武器の成長について

機体性能の上昇にともない、ガンダムの武器の威力も飛躍的に上昇する。最終的にはどの武器もかなり強力になるが、なかでもビームサーベルの威力には目を見張るものがある。ザコに当たれば一撃で木端微塵に破壊可能だ。

これで各部の性能がそれぞれアップした。

ビームサーベルの威力は強烈だ。

### 受けた場所によってダメージが違う▶防御力◀

ガンダムの機体は、敵の攻撃を受ける場所によってダメージ量が変化する。下の表を見ればわかるように、ボディに被弾すると敵の攻撃の100%をダメージとして受けてしまうが、顔の場合なら半分のダメージですむ。敵の攻撃を予想し、それを顔へと誘導するなんてことは至難の技だが、窮地に追い込まれたときには役に立つはずだ。

**機体各部ダメージDATA**

| 部位 | ダメージ |
|---|---|
| 頭部 | 50% |
| 胸部 | 100% |
| 腕部 | 80% |
| 脚部 | 60% |

画面左のダメージインジケーターに注目。

#### シールドが破壊された時

通常時の戦闘では、敵の攻撃のほとんどをシールドで受けてしまう。だが、そのシールドが壊れてしまったらどうするか。基本的には水平移動を使って、弾そのものを避けていくしかない。しかしボスとの戦いでは、激しい攻撃をすべて避け切るのは難しい。そんな時はせめてボディを守るように移動すればダメージを減らせる。

ダメージを受けすぎると簡単に破壊される。

顔で受ければ、まだ生き延びることが可能。

# より高度な戦い方を求めて 接近戦テクニック向上講座

いままで本誌で紹介してきた攻略では、遠距離からの射撃を中心とした戦法がメインだった。今回はビームサーベルを使った接近戦のノウハウを紹介。当てるのが非常に難しいビームサーベルの使用法やバルカン、ジャンプ攻撃などの有効利用方法もフォローする。

ガンダムらしく戦うことができるか。

## ビームサーベルの当て方

ビームサーベルは破壊力こそ高いものの、射程が限りなく0に近い。敵に対して思い切り近づかなければ、攻撃を当てることができない一長一短のある武器だ。しかも反応がやや遅い感があり、ある程度敵の行動を先読みしないとヒットさせるのは難しい。

早目に振らないと当てるのは難しい。

### 間合いがすべて

ビームサーベルを当てるには目標に対して接近しなくてはならないが、近づきすぎると敵にぶつかってしまいサーベルが振れない。どれぐらいの間合いで攻撃が当たるかを見極めるのが、非常に難しいところだ。敵が近づいてきたら心持ち早目にサーベルを振り出すと、ヒットする確率が上がる。

突っ込んでくる敵に対してサーベルを振る。

だが、間に合わずに激突。これではダメ。

これくらいの距離まで近づいたら攻撃。

ビームサーベルの強烈な一撃を叩き込む。

### 地上と宇宙の差は？

地上では敵が水平方向からしか向かって来ないので、行動が判断しやすくビームサーベルを当てるのも割と楽だ。だが、宇宙に出てしまうと敵が上下左右自在に動けるため、相手の行動を予測しづらくなる。このため宇宙では敵を待って当てるのは難しい。こちらから当てにいった方が確率がいい。

まだ当てるのは楽なほうだろう。

自分から動かなければ当てるのは難しい。

## バルカンを有効に利用してみる

バルカンは敵に与えるダメージこそ少ないが、弾切れを起こさずに連続して撃てるという利点があるので、あと少しで倒せるという敵にとどめで叩き込むといい。また、地上でならバルカンを受けた敵は必ず転倒するので、敵の攻勢の出鼻を挫いたり、ガンダムの体勢をたて直すのにも使用できる。

地上でならバルカンが当たった敵は、確実に転倒してしまう。このスキに乗じよう。

## ジャンプ機能の使い道とは

地上の戦いでジャンプ機能を使ったことがあるだろうか？　敵の攻撃はシールドで防ぐ以外にも、ジャンプして避けることが可能だ。おまけ的要素の強い機能ではあるが、「ガンダム」にこだわるのならぜひとも使いこなしてもらいたい。敵の頭上からビームライフルを叩き込む姿は、カッコいいぞ。

ロックオンしていればちゃんとガンダムは下を向く。

トリプル・ドム戦では踏み台にしないと。

## 接近戦の真価はボス戦で発揮される

敵との接近戦は、ザコよりもボスに対して使ったほうが効果的だ。なぜなら耐久力の高いボスに対して遠距離戦を挑むと、必然的に戦闘時間が長引いて、攻撃を受ける確率が上がってしまうから。多少の危険はあっても、当たれば速攻で決着のつく接近戦のほうがダメージを受ける危険性は少ない。テクニックを駆使して挑め。

接近戦ではちょっとしたミスが命取りになってしまう。

瞬時に効果的な攻撃を判断して、それを叩き込め。

戦う相手が強ければ強いほど、接近戦は重要になってくる。強力な一撃で息の根を止めてしまおう。

3DRPG

# KING'S FIELD II（キングス・フィールドII）

Vol.2 POINT

海賊の地図と水晶掘りの地図の２つマップをもとにメラナット島に点在する、薬草や毒消し草などの回復系アイテムのある場所を公開。さらに物語の秘密の部分に迫り、島に残存する人々の話のすべてのポイントを紹介する。

■7月21日発売
■フロム・ソフトウェア
■6,300円

## 4つの場所に行ける最初のマップ1

適切な攻略ルートをとれば、無駄なレベル上げをする必要はない。また、レベルの低い序盤では攻略ルートが重要になってくる。

スタート地点から浅瀬を移動し、西の灯台、北の滝、南の洞窟と東の島内部への４つの方向に進むことができる。どの方向に進んでもいいが、最初に東の島内部へ進み、海辺の泉とセーブポイントを確保したい。これで、薬草を消費せずに体力を回復可能だ。

次に西の灯台にあるアイテムを取りに行く。その後、北の滝を攻めるのが順当だろう。ただ、滝の裏側に入るのは、スケルトンと対等に戦えるレベルになってからがいい。敵が強すぎるなら先にマップ２へ行こう。貴重なアイテムがある南の洞窟は、一番最後だ。

ここに登場する唯一の島民ジョゼ・ハーベン。釣りをしている。しばらく話すと同じセリフを繰り返すだけだが、マップ２の人々の話を聞いた後などに話しかけると、また別のことをしゃべり始める。

HP 050
MP 030
この前サンドルとかいう小さな男の子が、この辺の浜で鍵を見つけたといってはしゃいでいた。
海賊の鍵だといってたがたいしたものではないだろう。

MAP 1 海賊の地図

スタート地点
MAP2へ

※マップ中の記号の意味　薬草Y・毒消し草D・ブラッドストーンB・ムーンストーンM・ヴァーダイトV・傭兵の鍵◇

### 忘れちゃいけない5つの場所

海辺の泉に鍵のかかった宝箱がある。これを開けるには、先に進んで鍵を入手しなければならない。マップ１には、このように後で戻ってきてやらなければならないことが沢山ある。プレイの間に忘れがちな５つの場所を見せよう。

A 鍵が掛かっている
ここにも鍵のかかった宝箱がある。

B 滝の裏側にドクロのマークのついたくぼみがある。水の壁で奥に入れない。

C クラーケンの巣。竜王草の実を守っているのか、奥に入り口らしきものが見える。

D マップには奥の部屋が表示されているが、鍵がかかっているため入れない。

E 飛び降りて、戻って来れるだけの体力が必要。レベル10以上じゃないときつい。

# 装備を整えるための店があるマップ2

武器や防具は、ダンジョン内部で発見できるものも多く、買わずにすませることも可能。なお、武器は連続攻撃のできるレベルに合ったものを装備しよう。長さが50cmのダガーは0.7kgだが、140cmのクレセントアックスは、3.5kgもある。

攻略の順番としては、北の集落→南の集落→小鉱山と進み、傭兵のいる通路を最後にすべきだ。

## MAP 2 水晶掘りの地図

## アル・ハント

常になにかを食べているアルは、けっこう高価な品を売ってくれる。しかし、ちょっとガマンすれば、ダンジョンで見つけることができるものがほとんどだ。

**販売品**

| 品名 | 価格 | 品名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| レザーシールド | 180 | 薬草 | 18 |
| ムーンガード | 2380 | 毒消し草 | 33 |
| 森と霧の魔除け | 8250 | シースの羽 | 4800 |
| 水晶掘りの地図 | 6300 | | |

**買い取り価格**

| 品名 | 価格 | 品名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| ダガー | 80 | 薬草 | 18 |
| ボウ | 1780 | 毒消し草 | 33 |
| ブレストプレート | 250 | シースの羽 | 4800 |
| レザーシールド | 100 | | |

## ラフィ・フォス

南の集落のラフィのところには、序盤で有効なアイテムが豊富にある。魔力を回復するムーンストーンもある。また、水晶や海賊の地図をどこよりも高く買ってくれる。

**販売品**

| 品名 | 価格 | 品名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| ショートソード | 180 | ラージシールド | 830 |
| ナイトソード | 640 | アイアングローブ | 270 |
| クレセントアックス | 4300 | シルバーアーム | 7900 |
| アイアンマスク | 200 | アイアンブーツ | 350 |
| ナイトヘルム | 780 | レッグガーダー | 1800 |
| ブレストプレート | 330 | シルバーブーツ | 4000 |
| ナイトプレート | 950 | 薬草 | 20 |
| レザーシールド | 150 | 毒消し草 | 40 |

**買い取り価格**

| 品名 | 価格 | 品名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 海賊の地図 | 4800 | 星のゲート | 2400 |
| 水晶 | 550 | 月の鍵 | 1800 |
| 水晶のかけら | 26 | | |

## ウォズ・シュー

武器や防具よりもほしいのが金と銀の鍵。なぜなら他の場所で手に入れることができないものだからだ。

**販売品**

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| 魔導師の鍵 | 8350 |
| 銀の鍵 | 1530 |
| 金の鍵 | 13500 |

南の集落にいるウォズから2つの鍵を買おう。ウォズは、鍵の販売の他に鍵の複製をやってくれる。複数必要になってくるのは、傭兵の鍵だが、ムダな使いかたをしなければ足りなくなることはない。

## 鍵にもいろいろありまして

ここに紹介する以外にも数種の鍵が登場する。それぞれに対応した錠を外すことができる。

**銀の鍵 金の鍵**

ウォズから購入する。銀の鍵は、一般的な宝箱に使われている鍵。金の鍵は、特殊な宝箱専用の鍵だ。金があれば、できるだけ早めに購入しよう。

**傭兵の鍵**

傭兵の扉の両側にある鍵穴にはめて使用する。取り外しができるが、鍵がはまっている側からしか開けられない。

**月の鍵 星の鍵 太陽の鍵**

道標の台座に置いておくと、対になる月・星・太陽のゲートを使ってワープできる。ただし、MPが10必要になる。

対になるゲートがないと意味がない。

**牢の鍵**

教王が管理する牢の鍵。メラナット島に数カ所ある牢を開けることができる。

# 行方不明のサンドルを捜すマップ3

息子のサンドルの帰りを心配しているクロラや、アルの弟のキール・ハントがじゃまをして先に進めない。ジョゼ・ハーベンが言っていた、海賊の鍵を拾ったサンドルを捜しにアリの巣へ向かう。ただし、水晶の矢を使う武器を持っているか確認してから。

サンドルを助けたらハーバイン3世の居城へ向かう前に、マップ1でやり残したことをやりに戻ろう。回復の泉を復活させるアイテムを入手できるはずだ。これで魔法を思いきり使えるようになる。

また、敵のいないところでモンスターの叫び声が聞こえたら、隠し部屋がある可能性が高い。幻の杖を使って調べてみよう。

入り口に立っているサンドルの母。心配なのはわかるが、彼女がジャマで中に入れない。

ターマイトの親分らしきモンスター。こいつを倒さない限り何匹でもターマイトが出てくる。

## 風の柱の意味するものは？

風の柱は断崖の両端に2つずつ設置されている。どうやらこの柱の間に立って、あるアイテムを使うことにより橋を架けるようである。しかし、ダンジョンすべてを回ってみたが、どこにも落ちていなかったし、宝箱の中にも隠されていなかった。

はたして謎のアイテムは、どこにあるのだろうか？

ハーバイン3世の城の前にも風の柱があるが、対になるもう2つの柱はどこにあるのだろうか？

## MAP 3 海賊&水晶掘りの地図



MAP4へ

MAP2へ

## ラッド・ビルヘム

水晶の瓶に回復の泉の紫の水を入れMP回復に活用するのがベスト。瓶6つは、なくなってもいいくらいの数を持っていたい。

| 交換 | | |
|---|---|---|
| | 水晶の瓶 | 水晶2個 |
| | 水晶の矢 | 水晶1個 |

この島で水晶の加工は、自分しかできないと言っているが…。

## セルフィ・フォス

ダークエルフのおじいさん。バトルハンマーやクレセントアックスをどこよりも高く買ってくれる。マップ6で再び会った時には買い取り価格が下がっている。

| 販売品 | | | |
|---|---|---|---|
| モーニングスター | 990 | ストーンハンド | 1200 |
| バスターソード | 2850 | シルバーアーム | 3400 |
| ボウ | 1830 | ブラッドストーン | 320 |
| ナイトヘルム | 680 | 薬草 | 23 |
| グレートヘルム | 2950 | 毒消し草 | 48 |
| ラージシールド | 780 | | |

| 買い取り価格 | | | |
|---|---|---|---|
| バトルハンマー | 2000 | 幻の杖 | 1030 |
| クレセントアックス | 2700 | 海賊の鍵 | 6500 |
| ムーンストーン | 600 | | |

## こんなアイテムもある

特殊な効果のあるアイテム2つの使いかたを紹介しよう。

### 幻の杖

一定の時間だけ隠し扉が透けて見えるようになる。

### 真理の鏡

人物、魔物、場所の真実が見えてくる鏡。人々やモンスターの前で使うと、名前などの秘密を教えてくれる。

※マップ中の記号の意味　薬草Y・毒消し草D・ブラッドストーンB・ムーンストーンM・ヴァーダイトV・傭兵の鍵◇

# 隠し扉にアイテムが眠るマップ4

東の外れにも小数の人々が生き残っている。マップ4より東には行けないので、人々の話を聞き、アイテムを集めたらマップ2へ戻ることになる。対になるゲートと鍵を持っていれば、ワープして戻るのがいいだろう。また、隠し部屋などに多数のアイテムが隠されている場所でもある。

戦士の墓地は、スケルトンがうろついている場所。むやみに中に入るのは危険。

## ジジ・バドエル

大鉱山に出かけたまま帰らない父を、1人で留守番しながら待っている女の子。サンドルの遊び相手でもある。胸につけているペンダントとお揃いのものを父親も持っているらしい。このペンダントは特殊なもので、サンドルもほしがっていたものだ。できれば大鉱山で同じペンダントをつけた父親を見つけてあげたい。父親を助けるヒントは、時々現れるメリルにアイテムを鑑定してもらえば、わかるだろう。

彼女の家には回復の泉から湧く水が引いてあるので、マップ4にきたら、まずここで体力を回復するようにしたほうがいい。

チューリップのあるジジの家。父親との楽しかった生活を取り戻してあげよう。

## MAP 4 海賊の地図

## カレン・ショア

ハイエルフの末裔。重要なアイテムと意外なヒントを得られるだろう。このお婆さんは、話をしてしばらくすると姿をくらます。残されたリクライニング・チェアが揺れる音だけがこだまする不思議な場所だ。

誰もいないのにイスが揺れている。ここには何かありそうだ。また、後で来るといいだろう。

## ゲートと鍵があれば飛び込む

東の墓地に落ちたら戻れないと注意書きされた場所や、崖に渡された橋がある。もし落ちてしまったらやり直すしかない。ただし、対になる月のゲートと月の鍵があれば、その必要はない。どんどん飛び降りて調べてみよう。貴重なアイテムを見つけられるはずだ。道標の台座に鍵をセットするのを忘れないように。

墓場にある穴を覗くと海の水が流れているのが見える。なにがあるのだろうか？

橋の下を覗くと浅瀬がある。下手をすると死ぬので、セーブしてから飛び降りる。

## 魔法は2つのクリスタルで

魔法は5種類あり、それぞれのクリスタルを使うことで順番に覚えていく。また、剣攻撃で体力がアップするのと同じように、魔法攻撃をすればするほど魔力がアップする。

それぞれの属性のレベルの低い魔法から順番に覚えていくので、アイテムを手に入れたら、すぐに使って魔法を確認しよう。覚えたらどんどん使って魔力アップだ。ヴァーダイトを使う必要はない。

火のクリスタル

土のクリスタル

水のクリスタル

光のクリスタル

風のクリスタル

# 大鉱山で水晶を集めるマップ5

トロッコに乗っていく大鉱山には、毒・暗闇・地霊・エルフの洞窟がある。そして、教王が探しているものがエルフの洞窟にあるようだ。大鉱山は水晶掘りの地図を持ってないと迷ってしまうだろう。

トロッコから落ちてしまうと一瞬にして死んでしまうので、セーブを忘れないこと。

エルフの洞窟の途中には、暗闇の洞窟がある。右の壁に沿って進めば抜けられる。

## 水晶掘りの話

大鉱山では、今でも水晶を掘って探している人々がいる。話によると地霊の洞窟では、アースエレメンタルが何かを守っているらしい。また、大切な王の鍵をなくしてしまったことなどがわかる。

大鉱山では、長い戦いになるので、充分な回復の水（金）を持って行き、危なくなったらゲートを使って回復の泉にワープできるように鍵をセットしよう。

水晶掘りのダルフ・バイスは、4つの洞窟などの秘密を話してくれる。

## トロッコを途中下車

トロッコで大鉱山に向かう途中、僧兵がいる場所を通過する。この時に攻撃ボタンかL1かR1ボタンを押してトロッコから降りよう。通り過ぎてもいいのだが、ここにも重要なアイテムがある。ただし、帰り道はないのでゲートを使って戻るしか方法がないので注意。

この場所にきたらトロッコを降りるのだ。

## モンスターも強くなっている

大鉱山では、またターマイトとの戦いが待っている。しかし、油断してはいけない。同じようなモンスターでも強くなっているのだ。ダメージを受けるとパラライズで体が麻痺してしまいやすい。

僧兵も体の麻痺する弓矢で攻撃してくる。動きも速くなっているので注意。

パラライズ中でも魔法やアイテムは使うことができる。しばらくするともとの状態に戻る。

## MAP 5 水晶掘りの地図



※マップ中の記号の意味　薬草Y・毒消し草D・ブラッドストーンB・ムーンストーンM・ヴァーダイトV・僧兵の鍵◇

## 僧兵の鍵の回収

大鉱山は1度攻略してしまえば、再び訪れる必要のない場所だ。しかしながら、マップ5の先でも僧兵の鍵は必要になってくる。そこで、取りつけたままになっている僧兵の鍵を集めておこう。

僧兵の扉に挟まれた部屋では、僧兵の鍵を取ってしまうと出られなくなるので、ゲートを使ってワープすれば残さず回収できる。また、余った僧兵の鍵を売るなら、マップ2の北の集落にいるアル・ハント。500Gで買ってくれる。

僧兵の鍵を取ったら月のゲートなどを使って扉を開けずに移動すればいいのだ。

### 売るならココ!!



アル・ハントは、他のどこよりも高く僧兵の鍵を買い取ってくれる。売るなら迷わずアル・ハント。

# エルフの神殿や炎や氷のマップ6

マップ6には、炎の洞窟や氷の洞窟、エルフの神殿がある。また、炎の洞窟の手前から西の方にセルフィがいる。傭兵の弓攻撃でパラライズになりやすいので、それなりのアイテムを装備し、ブラッドストーンなどを用意しよう。後は、体力回復をしながら、敵の苦手な魔法を使えばいい。

氷の洞窟は、ボスを倒せば他のすべての敵が消えてしまう。

## セルフィ・フォス

こんなところまで商売でやってくるダークエルフのセルフィ。ここでしか買えないアイテムもある。思いっきり買い物をしよう。特にお薦めなのが、竜王草の実。マップ7を攻略したら、他のアイテムを売って買おう。

**販売品**

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| バスターソード | 3250 |
| ボウ | 2020 |
| グレートヘルム | 3600 |
| ラージシールド | 1000 |
| クリスタルガード | 19800 |
| シルバーアーム | 3400 |
| レッグガーダー | 1600 |
| シルバーブーツ | 4200 |
| ルイナスブーツ | 23800 |
| 薬草 | 28 |
| 毒消し草 | 52 |
| 竜王草の実 | 2800 |
| 幻の杖 | 15000 |
| 重魔の針 | 2800 |

**買い取り価格**

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| ショートソード | 150 |
| モーニングスター | 880 |
| 水晶堀の地図 | 5200 |
| ヴァーダイト | 5120 |
| シースの像 | 8200 |

## MAP 6 海賊の地図



## 鉄球のスイッチを切る

天井に吊るされた鉄球は、動きに合わせて近づき、正面から歩いてぶつかればダメージ1回で抜けられるだろう。しかし、じつはこの鉄球を操作するスイッチが存在する。2つ対になった両方のスイッチを青の矢印に合わせると鉄球の動きが止まる。これを利用しない手はない。必ず鉄球を操作するスイッチを、見つけて止めよう。

これが鉄球のスイッチ。レバーを青に切り替えろ。

鉄球はすべて動きを止めることができる。

## その先に待つものは？

そしてマップ6の先にもまだ、ダンジョンは続いている。右の写真がマップ7だ。ほとんどの場所が地図に記されていない。そろそろ別の地図がほしくなってくる。マップ7にはさらに恐ろしいモンスターと衝撃の事実が待っている。物語もクライマックスに近づいている。

MAP7



各部屋を順番に戦い抜いていく。後戻りのできないところだ。

# GAME ART INTRODUCTION + CG ARTIST INTERVIEW

## フィロソマ

■発売中
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■5,800円

――――――――――「映画をゲームする」広告に詠われたキャッチコピーに、疑問を感じずにはいられなかった。シューティングというジャンルで、映画という言葉の持つ意味をカバーしきれないでいたからだ。

しかし、それはゲームにおける新しい時代の、逸脱した表現文化の誕生を祝うコピーだったと、今になって思う。CGムービーからゲームへのスムーズな移行は、動画の中でゲームを楽しんでいる感覚といっていい。

すばらしいSF映画に僕らを出演させてくれたビジュアルクリエイターの2人は、どんなことを考えて、世界を造り上げたのだろう。

HYDRURA

地上を這いまわるヒドルラ。上肢と下肢が分かれ、上肢にぶらさげた球状の器官がポイントになる。

INGENS

鳥獣というか、四足歩行型の恐竜というか……。他の生命体よりも骨格標本に近い体のバランス。

VELIGER

胴体と、そこから伸びる後ろ足的な触手が、カマドウマ（別名ベンジョコオロギ）を連想させる。

飛び立つストレガ。オープニングムービー同様、味方機と編隊を組んで飛ぶ姿もまた美しい。

フォルムの美しさは、実際の動きを考えて形成された〝機能美〟を表す。変形シーンはすべて必見。

節足動物のようにも見えるが、それにしては足の数が少ない。胴のくねりも不気味さを漂わせる。

作業用なのか、武装らしきものは見られない。地表を飛び、自機・ストレガに迫るシーンは圧巻。

一見、ロボットにでも変形しそうなストレガの上昇シーン。メインと補助のブースターをバランスよく使い、宙に舞う。SF映画以上のリアリティだ。

『"止まらない"おもしろさ』

**松島**　プロデューサーの山元の方から、商品コンセプトとしてシューティングゲームをやろうと。彼の頭の中にあったのが、トップ・サイド・3Dと視点が次々に切り変わり、途中にストリーミングのムービーが、全く違和感なく織り込まれるというコンセプトだった。

**澤口**　しかも、ムービーに入る瞬間、読み込みで止まったりせず、限りなくスムーズにつながる。この部分が一番重要でしたね。

**松島**　CGとしてすごい作品を作るという以前に、止まらない"流れ"を作るというおもしろさ。フルポリゴンでというよりも、従来のユーザーのニーズを保持しつつ、新しい視点切り替えなどの要素を盛り込み、かつムービーによって、ストーリーも盛り上げる。

『機械と生物はどちらが作りやすいのか』

**松島**　好みもあって生物的なキャラクターを作りましたけど、作る手間がかかるのは圧倒的に戦闘機。一見、単純なように見えますけど、曲面が多く、つながりが複雑ですから。3面図だけでなく、断面図も作りましたし。

**澤口**　そのまま立体模型が作れるほどのデータです。一時期、本当に模型を作ろうかなんて話が出たぐらいなんで。まあ、僕自身が関わり始めた時点では、作品のコンセプトがすでに固まっていましたから、僕の仕事はいろいろな面での細かい調整を……。

**松島**　そう、高度な雑用を（笑）。

**澤口**　まとまった大きなものというと、採掘タワーの絵とか、プラヌラの気味悪い骸骨みたいなやつとか。実はあの骸骨のモデルは、私の頭蓋骨なんですよ（笑）。

**松島**　そういうのも含めて、だれにもできない非常に高度な雑用だね（笑）。

『進化するCGの行く末』

**松島**　将来的には、このページで掲載しているようなレベルの映像が、そのままゲーム画面になるんじゃないですか。

**澤口**　でもそうなると、作る側が死んじゃいますよ。単なるデモじゃないんで……。

**松島**　いや、手作業の部分はそんなに変わらないと思う。モデリングさえやってしまえば、あとはリアルタイムで動かせるかの問題かな。

ソニー・コンピュータエンタテインメント
**松島高広**
映画「エイリアン」に魅せられ、前ページの奇抜な生物を創造してしまった。

ソニー・コンピュータエンタテインメント
**澤口健一**
高度な雑用（？）を担当。ムービー中の骸骨らしきものは、彼のレントゲンが元だとか。

## 流れを断ち切らないムービーへの移行
## シューティングを飽きさせない視点効果

シナリオから見るクーロンズ・ゲートの世界

# ネットワーク上に住む双子の存在

ソニー・ミュージックエンタテインメント
クーロンズ・ゲート　シナリオライター
木村央志 NAKAJI KIMURA

## 九龍城探訪
其ノ三

### 城郭の住人像

ポスト・ヒューマニズムにポストをもう1つ足して、極限から振り返ったところで人間性がどう見えるかを、この陰の世界に設定したらおもしろいと思いました。

ゲームキッズというキャラクターも、そんな意図の表れです。もっと人間性を排除して、ミュータントらしい個性や表情を与える方向性もあるとは思いますが、あえてそうはせず、人間的な方向に戻しつつも、ワンポイントが機械と一緒になっている。それは決して機械が勝っているわけではない。システムが勝ってるわけではなく、支配しているのはあくまで人間側なのです。

以前にご紹介したゲームキッズのデザイン自体でも、ポスト・サイバーパンクの中で絶妙なバランスを保っています。僕がキャラクターデザインを担当している井上君に提示した雰囲気っていうのは、ゲーム好きの子供で、ときにはネットワークに入っていったりとか、端末を改造したりとか、ある程度ハードウェアの知識もある……というくらいの雰囲気なんです。そこから、彼が作り出したのがこの形。僕の考えていたイメージにも、ピッタリでしたね。

人間性は絶対に残そうという基本があって、それでいて普通の子供ではなくて、何かしら手が加えられている。井上君は、その何かしらをユーモアに転ばせることで、キャラクター像をうまく作り上げています。額にバーコードを、目は描きづらいし、表情がリアルになりすぎるのを防ぐために、メガネを付けてみようと。そこから実際の表情は見えなくても、キャラクターとしての表情は、十分作れていますよね。

もしもポスト・ヒューマニズムで押し切るのであれば、もっとミュータントチックにしなければいけないんですよ。

ゲームキッズの場合、ただ単にメガネをかけてるみたいなもんです。そのちょっとした工夫が、プレイヤーにいろいろな想像をあたえられればいいなと。メガネはキッズのゲームライフに不可欠なんだろうな、きっと動態視力を高める機能があるんだろう……。ユーザー自身が、いろいろな捉えかたができる。

そうなると、額に刻まれたバーコードも、洒落でつけているとわかる。管理されている人のイメージ、うなだれた感じは全然ありません。ちょっとちがう社会の中で、主体的に生きている。これがクーロンズ・ゲートのキャラクター作りに関してのポスト・サイバーパンクの解釈です。



### 九龍城の今と昔

悪の巣窟と恐れられた九龍城砦が解体され始めたのは、1994年3月のこと。もともと南宋時代に建てられたのだが、清の時代、アヘン戦争により香港が英国領となっても、ここだけは所有権がはっきりせず、英国の統治も及ばず。よって犯罪者が逃げ込めば、警察も手が出せず、無法地帯に……。こうして、香港を黒くイメージづけた。

解体以前の姿。現在は公園に造成中だ。

九龍風水傳

ゲーム中のＣＧは、実際の香港に見られる活気ある雰囲気をうまく取り入れている。

### 双子の持つ奇妙な力

ゲーム中の表現は、危なさで外角高めギリギリを狙ってます(笑)。「双子屋」という怪しいキャラクターが出てきますが、全体を通じて、それがストライクゾーンにはまるように作っています。

まず、双子はゲーム中で重要な意味を持っているといえます。その双子を作る「双子屋」も当然、重要な役割を持っています。作るといっても、その方法は、よくわからないという設定にしてあります。クローン技術と呪術によって、双子が作られるというか……。いわゆる普通の双子ではありません。

彼らは、新しい童と書いて「サントン」と呼ばれています。自然に生まれた普通の双子と区別する意味で、こういう呼び方をするんです。新童がサイボーグなのか、ロボットなのか、クローン人間なのかってことについては、特にゲーム中では明かしていません。というのも、彼ら自体はみんな、ネットワークの向こう側にいる存在なんですよ。

ゲーム中で情報収集に使用するクーロネットというネットワークがありますが、その中にリゾームというネットワークがある。リゾームとは、地下でつながっている竹の地下茎のイメージ。見えないけど、深くつながっているわけですね。そのリゾームの会員たちが全員、新童なんですよ。双子屋が手がけた双子は、すぐに陰界と陽界に離ればなれにされます。陰界に残ったもの、特に覚醒力の強いのをリゾームの会員にして、覚醒させていこうと。こんなプロジェクトが進んでいて……ってところまでは、今の段階で言えるんですが(笑)。

双子にあるといわれる不思議な力。新童は、双子同士が呼び合う未知の力（ゲーム中では鳴力（ミンリー）と呼んでいる）に覚醒していく。覚醒力の度合いも人によって差がありますから、幼い頃からその資質のある人間を全部ピックアップして、彼らに英才教育していく。最終的に、その力を集めようという考えがあるんですよ。

リゾームは蛇老講（九龍城を牛耳る秘密結社、オールドスネークと読む）の連中が持っていて、運営している。この辺のヒントは、クローネンバークの『戦慄の絆』という映画。あれはクローン人間じゃないんですけれど、双子の間には何かしらの共時性、同じ時に感情や感覚の共有する感覚が必ずあると。遠く離れて住んでいても、片方が辛い思いをしたら、もう片方も何か悪い夢を見るとか、そういったことが報告されているわけですね。これも、科学では証明のつかない人間の力です。その共時性の強力なやつを、双子に覚醒させていくとでもいいましょうか。

### 因果関係のないできごとの連鎖

ユングが提唱した言葉で、シンクロニシティというのがあります。要するに〝因果関係のないできごとの連鎖〟。

たまたま時計の話をしながら街を歩いていて、レストランに入ったら時計の下に座ることになったとか。今のは簡単な例ですが、偶然というか、そういうことってよくありますよね。ビリヤードの球を打って、当たった球が跳ね返って、次にどこに飛ぶのかというのは物理的に説明できます。シンクロニシティの場合はそうではなくて、時計の話のように因果関係の説明できないできごとの連鎖に、意味を見出していくという発想です。

シンクロニシティの考え方は、実はゲームの世界では常套なんです。ＲＰＧなどによく見られますが、あるアイテムを入手すると、そのアイテムにちなんだ人間と知り合える、そんなよくあるシーンです。ただ、そんな強引な、フラグ立てに便利だというだけで用いたくはなかった。それで、ストーリーの要素として盛り込んだわけです。

主人公は、なるべく自然に人と接しながらも、風水のゆがみの根元を追っていくという設定です。

シンクロニシティって言葉は出していませんし、ゲームをやっていく上では別に必要ない。知っていれば合点がいくはずですけど、ゲームには直接関係のない部分です。

ただ、クーロンズ・ゲートのように表現力で勝負するゲームは、既存のイメージやアイディアを尊重しつつも、それらを引用していく１つのオリジナルを作るほうが、ウソがなくていいんです。その意味で、映画や本が好きな人ほど楽しめる内容にしようと思っています。

リトルフライ

左右のプロペラ動力で垂直離着陸する不思議なビークル。それを操るのが最初の案内人・リトルフライだ。とっつきにくいが、根はいいやつらしい。

ハニー・レディ

全体的に昆虫、それも蜜蜂のイメージのハニー・レディ。妖艶な美女といいたいところだが、片手がミュータント化している。仮面ライダーの蜂女とは違う。

# リアルタイムダンジョンのナビゲーター

## 五行相克・相生関係が戦闘の基本

　ダンジョンは、ムービーのアドベンチャー部分とリアルタイムポリゴンで形成されたバトルダンジョンで構成されています。
　ダンジョンにはそれぞれ、木、火、土、金、水と五行にちなんだ属性が存在し、戦闘において、この相関関係が非常に重要になります。
　主人公は武器を持って戦うわけではなく、「風水術」を駆使して物の怪（もののけ）と戦うのですが、そのとき、空間の属性が大きく影響するんです。
　簡単に説明しておくと、水が火を抑えるのはわかりますよね？　火は金（金物）を溶かし、金物＝斧という中国的な解釈から金は木を切り、木は大地（土）に根付く。大地は水を吸収する。これが相克、すなわち抑える関係の図になる。相生関係はそれぞれを生み出す関係といっていいでしょう。
　例えば、空間が水の属性だとしますよね。その中にいる場合、相克・相生関係で考えると、自分は木の属性になっていれば、空間から恩恵を受けることができる。だから、歩くたびに少しずつＨＰが回復できたりもします。
　敵が出てきて、そいつも木の属性だとしたら、攻撃しても常に減ったＨＰの何パーセントかは回復してしまう。その場合先に空間の恩恵を断ち切る術をかけてしまう。
　回復しなくなったところで、木に強い術、つまり金の術をかける。自分の属性と術の属性が合致すると、さらに強力な効果が発揮されたりもします。
　歩行中は自分の属性を、武器を持ち変えるように変えられるので、常にこの関係を頭に置いておく必要があります。これが戦略につながるようにダンジョンを作りたいですね。

五行相克図

五行相生図

水は火を消し、火は金物を溶かし、金物は木を切り……と読む相克図。水は木を育み、木は火を起こし、火は灰（土）を作る……と読む相生図。ともに戦闘では重要なファクターとなる。覚えよう。

バンブージー

軽快な動きを信条とするらしいことは、過去のショー等で公開されたムービーからも明らか。並外れたジャンプ力は、高低差のある場所で力を発揮するのか

ミスター・ドープマン

いつもドーピングしていて、筋肉が異常に発達しているからミスター・ドープマン。やはり頭よりも力で道を切り開いてくれるのだろうか

# 4人の案内屋がゲームのカギを握る

### 案内屋を雇い、ダンジョンへ

リアルタイムダンジョンを移動するときに、その中をナビゲーションしてくれる人たちが今回ご紹介している4人。彼らは案内屋というところに所属して、プレイヤーはリアルタイムダンジョンに入る前に、端末から案内屋を呼び、彼らと契約をすることになります。彼らがいなければ、ダンジョンに入ることはできません。

彼らは、ダンジョンの中のトラップだとか、見つけた鍵がどこの扉の鍵なのかといったことを随時教えてくれる、なくてはならない存在。ダンジョンごとに空間の個性が違いますし、構造も複雑だから、彼らがいなければ右往左往することになります。

ただ、全部を助けてくれるわけではなく、あくまでヒントをくれる、といった感じです。もちろん、嘘をついたりはしませんよ（笑）。

物の怪（もののけ）との戦闘になった場合、ナビゲイターは助けてはくれません。契約条件にありませんから（笑）。アドバイスを送るくらいはするかもしれませんけど。

彼らは単にそのルートを教えてくれること以外に、会話の中でプレイヤーに世界観を教えてくれたりといった役割もあります。また、高い所に登ったりとか、壁を崩したりとか、そうやってルートを開いてくれることもあります。このゲームはパーティーを組むタイプのゲームではありません。パーティー仲間があれこれ話してくれることもない。ただ孤独なだけですが、ナビゲイターはそんな主人公にプロとして冷静さで接してくれます。いわばプロ同士の関係が成り立つわけです。そうすることで、主人公の主格としての存在感を出せればいいと思っています。

「クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～」は、SMEが自前で制作する初めてのタイトルです。それだけに、これまでのゲーム文化と同じ土俵では勝負できない。だからゲームに向き合うプレイヤーの、まだ開発されていない領域に少しでも近づければ、というのが制作スタッフに共通した想いです。ゲームをほとんどやったことがないという人をも引きつけるような、そんなゲームにするのが理想です。

（SME・木村央志）

風　水　傳

緊急リポート

# 通 TWO 天 TEN 閣 KAKU

ついに明らかになる
異色度No.1タイトル

「すんまへん、タイトルだけじゃわからへんのやけど……」
「このページ読んでも、わっけわからんわ、ホンマ」
「ほな、どないすりゃわかるっつーねん？」
「発売は11月やし、それまで待てばえーのんちゃうか？」

実はこんなゲームなんです

回答者
通天閣プロデューサー
本山博敏

## 通天閣一問一答

タイトルから判断できない問題を
スッキリ(?)解決しよう。

| 問 | | 答 | |
|---|---|---|---|
| 問1 | ジャンルはなんスか? | 答1 | こてこて2D縦スクロールシューティングです。 |
| 問2 | 舞台はどこっスか? | 答2 | 大阪をモチーフにした異世界です。 |
| 問3 | 自機はどんなヤツ? | 答3 | 大阪の象徴・くいだおれ人形に巨大なエビ、カニです。 |
| 問4 | 他に何が出てきます? | 答4 | 大阪城、ビリケンさん、道頓堀なんかも出てきますね。 |
| 問5 | つーことは最後の敵は……? | 答5 | やっぱり……そうなるでしょう。 |
| 問6 | やっぱ、お笑いっスか? | 答6 | いたってマジメな、ハードなゲームです。 |
| 問7 | どんな構成なんでしょ? | 答7 | 面クリア型で、途中にムービーが入ります。2人同時プレイが可能で、エビとカニのランデブーもOK! |
| 問8 | 音楽はどなたが作るの? | 答8 | セガサターンの「パンツァードラグーン」の音楽を作った東祥高さんが、ユニットを組んで参加する予定。 |
| 問9 | それじゃCGはだれ? | 答9 | 一昨年、TBSの深夜番組「アニマムンディ」でCGを担当していた大角氏がスゴイのを作ってます。 |
| 問10 | 結局、本山さんてナニモノ? | 答10 | 古くはカセットビジョンの時代からゲームを作り、計100本以上も作ったすごい人らしい（編集部調べ）。 |

## 「通天閣」そして本山博敏を輩出した DEP デジタル・エンタテインメント・プログラム とは何か?

ご存じの人もいるかと思うが、「通天閣」はソニー・ミュージックエンタテインメントが主催する、ある公募に合格した作品である。

その公募がDEP、デジタル・エンタテインメント・プログラムと呼ばれるクリエイター発掘オーディションだ。

グラフィックからサウンド、企画も募集対象。人物的に評価して欲しい場合はそういったコースも用意されている。合格者に与えられる大きな支援も見逃せない。詳細は下記。

今回、ポスター等に使われているメインイラスト。

第1回で最優秀賞に輝いた佐藤氏の「東脳」は、すでに発売済み。

亜空間・OSAKAの中を快調に飛び回る自機はくいだおれ人形、エビ、カニの3種。見た目はお笑いでも、内容はハードらしい。

この企画書がDEPで認められ、「通天閣」が世に出ることになった。企画をやり遂げる自信がある人は応募しよう。

### 第3回デジタル・エンタテインメント・プログラム[DEP'95]公募

**■募集対象** エンタテインメントのクリエイター
ゲームデザイナー、シナリオライター、CGアーティスト
コンピュータミュージックアーティスト、プログラマー
プランナー、ネットワーククリエイター、デザイナー
その他デジタルエンタテインメントに関するあらゆるジャンル

**■応募資格** プロ・アマ、個人・団体、年齢、性別、国籍など一切問いません

**■応募期間** '95年6月20日～'95年9月30日(当日消印有効)

**■応募部門** プロフェッショナルコース、アマチュアコースの2コースがあり、それぞれに作品部門と人物部門の2部門があります
◎プロフェッショナルコース
現在すでにマルチメディア関係の業務に携わっている人が対象
◎アマチュアコース
マルチメディアに関する業務には携わっていない人が対象
※それぞれのコースの区分けは必ずしも明確ではありません
基本的には応募者自身の判断によるものとなります
◎作品部門
マルチメディアタイトル制作のための企画及び作品を募集します
・プラットホームは何でも可
・原則として未発表の企画及び作品。応募者が権利を有するもの
・ゲームデザインからシナリオ、アイディアなどのあらゆる分野
・提出物は完成品でなくても構いません
企画書のみ、制作途中の作品でも可
◎人物部門
マルチメディアタイトル制作のための人材を募集します
・審査の資料として過去の具体的な作品や仕事の実績を知ることのできるもの
・自己PRや小論文など、表現方法は自由

**■審査方法** 作品・人物それぞれのコースに三段階の審査があります
◎一次審査(企画力審査)規定応募用紙による書類審査
◎二次審査(人物審査)一次審査通過者の個人面接
◎三次審査(最終審査)有識者による審査

**■各賞** すべての応募者・応募作品を対象に「DEP Best Award」を、作品部門・人物部門のコース別に入賞者を選出、それぞれに賞金及び育成・支援プログラムが与えられます
◎DEP Best Award……賞金100万円と制作・発売プログラム
◎プロコースの入賞…………賞金50万円と育成・支援プログラム
◎アマコースの入賞…………賞金20万円と育成・支援プログラム

**■審査発表** 12月上旬、「club DEP」にて。新聞・雑誌等でも発表します

**■応募用紙** 応募用紙は以下の連絡先にアクセスして入手して下さい
・TEL 03-3475-6900
・FAX 03-3975-7358
・Nifty-serve RGE00613
・WWW http://www1.sony.co.jp/InfoPlaza/SME/Gallery/

ナイトストライカーは僕達の心の１ページだった……

# WE RECALL NIG

## 本誌ライターの完全対決対談!!

今回は、「ナイトストライカー」のPS発売を記念して、本誌敏腕（!?）ライターの２人に「ナイトストライカーの思い出」を振り返ってもらった。しかし、単なる昔話ではなく、ナイストとは何なのか？　ナイストに魅かれた理由は？　など、深い部分へも話がおよんでいる。ナイストについての、新たな事実が今解き明かされるのだろうか!?

### パッと見は あまり気にならなかったけど……

――それでは最初に、いつどこでナイトストライカー（以下ナイスト）に出合ったか？

**作山**　ええとな、お茶の水の凄い小さいゲーセン。壁の両側にテーブル筐体があって、両方座ったら通路がないようなとこ。そこの入り口にこぢんまりと置いてあった。

――その時からもう熱中しちゃったと。

**作山**　いや、そこで１回遊んだだけ。その後しばらく見なかった。次に見たのは１～２年、間があった。その再会時に本格的に遊んで。

――佐久間さんはどんな出合いを？

**佐久間**　そうだなぁ。最初に、初めて見たのって、僕も池袋のゲーセンだったかな。そこでまぁ、3Dモノを結構やってたんですよ当時は。そしてある日行ったら、たまたまナイストがあって。その時にはそんなにインパクトはなくって、１回遊んで、それっきりです。で、やはり後になってハマりました。

――２人とも最初は感動がなくて、再会してから入れ込んだんですか!?

**作山**　そうだな。そこまでずっと、アーケードゲームって一本道だっただろ。分岐があったのってその前にはダライアスだけなんだ。

**佐久間**　あ、僕もそうです。ナイストの分岐表示画面見て、最初に思ったのがダライアスだなって。

**作山**　とにかく、分岐するのが新鮮で。それで全部見てやろうとか思って。当時は分岐するゲームって珍しかったからさ。

――でも、分岐がいくつかあったってつまらないゲームだったらそこまでやらない。

**作山**　おおよ。あれの面白かった所は、ガラリとステージが変わっていくとこだよな。でよ、ステージによって操作性も若干変わってさ。地面走ってたのがいきなり空中になって次はホバーで水柱がバーッとか。

**佐久間**　当時、本当にそこまで深く考えてたんですか（笑）？　話作ってるでしょ。

**作山**　ごめん、スマン（笑）。でも、たぶんそこらへんに魅かれてたんだと思うぜ。

――他にナイスト遊んでいた友達などは？

**佐久間**　あんまりいなかったですね。

**作山**　なんか、少ないんだよ。

**佐久間**　今はいますけどね。今聞くと、実はやってたっていう人は。でもあの当時は……。

――みんなでつるんでナイストやろうぜっていう人々はあんまりなかった!?

**作山**　いなかった。１人で熱中してる。

**佐久間**　異常にね、根強いゲームであることは確かでしたね。今でも人気ありますしね。

――今現在、ナイストを置いてあるゲーセンってありますかね。

**佐久間**　ある所はあるみたいですよやっぱり。

### ナイストの凄さは どこにあったか!?

――このゲームは、ステージを通して「夜」というのがコンセプトになってますよね。

**佐久間**　あの世界観に魅かれた部分はありました。統一がとれてますし、ずっと夜というのは、それまでなかったですから。

**作山**　単に、背景描かなくて楽だったからとか（笑）。そうだな、自機や敵とか、銀色で統一されてるじゃん。銀色イコール白としてそれに夜の黒が合わさる。白と黒の視覚的インパクトがあったような。それまで極彩色のゲームが多かったけれど、そこにイキナリそういう、地味な色の組み合わせが目立った。

――白と黒のインパクトというのは新しい観点ですね。

**佐久間**　あの頃のゲームの中では、グラフィックがかなり異色でしたよね。スマートで。

――スマートで洗練された感じですか。

**作山**　ハイブリッドってやつ。

**佐久間**　なんですかそれ、意味わかって言ってんですか（笑）？

**作山**　んーと、とにかくギンギンのカッチョ

## “詰めると美しい”ゲームのひとつじゃないですか

**佐久間亮介**
本誌「PlayStation Review」でのレビューの他、ゲーム関係各誌で活躍中。小説、特にホラーが好きで、自身でも執筆する。昭和47年生まれ。

プレイステーション版「ナイトストライカー」のワンシーン。ビングにより移植、発売されている。（6400円）

HT STRIKER

**作山軍曹**
本誌の他、『セガサターンマガジン』などの兄弟誌でもおなじみ。旅をするのを好み、とりあえず夏は北海道、と決まっている。昭和45年生まれ。

## 終わった後、自分に酔うんだ。ひと仕事終えたって感じで

イイー新種ってことよ、わかる？
**佐久間**　違いますよ意味が（笑）。
**作山**　最初見た時はそう思わなかったんだ。でも、後々から考えると、黒から紫に変わる夜空に白い自機が入る。その組み合わせが新鮮だったんだよな。そこらへんの見せ方に、凄いものを感じていたのかもしれん。
**佐久間**　視覚的印象が残ったんですね。
**作山**　洗脳されてたのか俺、うぬー。
――ゲームの中身はどうでしょう。どの辺か良かったのか。
**作山**　そうだなあ、中身。逆に中身は昔ながらじゃないか？　えーと、スペースハリアーなんかに近い。
**佐久間**　スペハリとは違いますよ。
**作山**　いや、敵が順番にバーッと出て来て、それを順序よく倒していくっていうゲーム構成は昔のゲームそのものだろ。
**佐久間**　そうか。でも、そんな中で割とタイトーらしさって出ていましたよ。
――それはどのへんで？
**佐久間**　最近タイトーのシューティング関係の仕事をやって、レイフォースやメタルブラックとかの開発者さんのコメントをもらったんです。話によると、ゲームの主人公がいますよね。まぁ、自機に乗っている人間です。で、それとプレイヤーとをシンクロさせて共感させるようなイベント、演出などを盛り込んでると言うんですよ。レイフォースだと、2面ですね。あそこの背景で、味方と敵の戦艦どうしが交戦していたりする。そういう部分で大きな世界の流れを感じさせる。
――「自分たちだけじゃない、向こうでも闘ってるんだ」という感じですか。
**佐久間**　それのハシリっていうのはやっぱり、ナイストなんですよ。まず世界観がそうですね。自分が選んだコース以外でも、別のナイトストライカーが闘っているという流れや、ラスト直前の演出とか。
――ゲーム中にプレイヤーに語っている？
**作山**　いや、語りはないんだけど、カッコ良さがある。見せ方のカッコ良さ。
**佐久間**　最終的に言えば、カッコ良さのゲームでしょう。ナイストは。
**作山**　アーケードで遊んでいると、終わった後自分に酔うんだ。「ふーっ終わったぜ」って、ひと仕事やり終えた感じで（笑）。
――それでは、最後にナイストの「ここが好き」シーン編いきましょうか。
**作山**　やっぱり、エンディングかね。6つある内の、ティンカーベルっていうオプションがいた時のエンディング。あれが凄ぇ。ボスを倒すと、明け方になるんだ。その空に向かって、シャーッと自機とソイツが別れていくっていう……。最終面で一緒に闘っていたのに、何の言葉もなく、別々の方向へ去って行くってのがカッコイイじゃんか。
**佐久間**　いいですねぇ。
**作山**　そこが一番好きだね。だからさ、オプションを2コントローラで動かせないかなって（笑）。
――佐久間さんはどの辺が好きだった？
**佐久間**　僕もやっぱりエンディングです。バイクを敵の基地に突っ込ませて終わるエンディングが好きですね。奥深いです。
――ワンコインクリアまでいった？
**作山**　そのエンディング見るためにしたぞ。
**佐久間**　僕は途中から変な遊びに入っていったんで（笑）、やってません。
**作山**　なんだそれ、シンナーか（一同爆笑）。
**佐久間**　パシフィックボーナスを狙いはじめたんですよ。ここは地面を走って、敵が来たら右に避けて、と、そういう遊び方をすると凄い美しくなる。ツメると美しいゲームの一つじゃないですか。
**作山**　じゃぁ、ナイストは美しくハイブリッドなゲームってことでどうだ。
**佐久間**　わからないでしょそれじゃ（笑）。

（撮影協力／カフェ ラ ミル 新宿モア四番街店）

### from TAITO CORP. オリジナル開発者からのメッセージ

――「ナイトストライカー」の制作意図は、どこにあったんでしょうか。
　夜景の中を疾走するスピード感と、敵を破壊していく爽快感をコンセプトに、究極の3Dシューティングを目指して制作を進めました。
　開発当初は宇宙が舞台のレースゲームだったのですが、当時私が夜遊び好きだった（?）という影響もあってか、ゲームコンセプトを大転換。現在のナイトストライカーの原型が生まれました。
――ご自身がお気に入りのシーンは？
　ゲームスタート直後、「トンネルから夕暮れの市街に飛び出した瞬間」が一番かなぁ。
　次点は「ファイヤクラッカーの誘導ミサイルをぐるっとまわって避ける」かな。タイトな避けが熱いぜ。
――完全移植を待ち望んでいたファンへ一言。
　ナイストもずいぶん昔のゲームになっちゃったけど、まだまだポリゴンものには負けてないぞ（と思う）。バリバリ撃ちまくってストレスを吹き飛ばそう！

PS版が待てないキミに——アーケード企画

# 鉄拳2

## 技を覚えて街へ出ろ!!

基本は前号で紹介したので、今回はとにかく技、技、技のオンパレードでいこう。インストカードに記載されている技は、当然のことながら全てではない。言ってしまえば、ここで紹介している技も、全てを網羅しているわけではない。いったいどれだけあるんだと、首を傾げたくなるほどの技が用意されている。ただ、いまだ開発中なので、なくなる可能性もあれば、入力方法が変わることもあるのであしからず。

左パンチ○○右パンチ
左キック○○右キック
⇨……短い入力
➡……長い入力
☆……レバーニュートラル
ガ……ガード不能
投……投げ・固め技
軸……攻撃軸をずらす
回……体力を回復する

投げ・固め技がグッと増えたキングは、バックを取って投げを入れるとコブラツイストに。

上は馬乗りになって乱打するポールの闇雲。右はニーナの新関節技・居反肘落し脇固だ。

自分の腹を貫き、相手を攻撃するヨシミツの切腹技・不惑。当然、自分もダメージを受けるが、強力なガード不能技だ。

## MICHELLE

まず、前作でもガード不能技にしては出しやすいと評判だった絶招通天砲の出し方が増え、さらに使い勝手がよくなったことを挙げておこう。新技は、連係的なものがほとんど。斬捶や連拳（ワンツーパンチ）など、つなげるものが多い。一撃が弱いので、中間距離では虎身肘や疾歩掌拳で牽制しながら、間合いを縮めて連係技で勝負。

| 技名 | コマンド | |
|---|---|---|
| フィッシャーマンズスープレックス | 接近して○●/○● | 投 |
| フロントスープレックス | 接近して●○/●○ | 投 |
| ジャーマンスープレックス | 背後取り中●●/○○ | 投 |
| ジャーマンスープレックス | 背面から●○ ○●<br>接近して●○or○● | 投 |
| フルネルソンスープレックス | 接近して➘ ●●/○○ | 投 |
| 通天砲（つうてんほう） | ●○/○○ ●○/○○ ●○/○○ | |
| 通天砲（つうてんほう） | ⇘ ●○/○○ ●○/○○ | |
| 前掃腿（ぜんそうたい） | しゃがみ途中○○/○● | |
| 前掃十字把（ぜんそうじゅうじは） | しゃがみ途中○○/○● ●○/○○ | |
| 前掃連腿（ぜんそうれんたい） | しゃがみ途中○○/○● ○○/○● | |
| 前掃扇腿（ぜんそうせんたい） | しゃがみ途中○○/○● ⬇ ○○/○● | |
| 突双掌（とつそうしょう） | ●●/○○ | |
| 蒼空砲（そうくうほう） | 立ち上がり途中○○/○● | |
| 烈震踏（れっしんとう） | 前大ジャンプ始め○○/●● | |
| 斬捶（ざんすい） | 立ち上がり途中○●/○○ | |
| 斬捶通天砲（ざんすいつうてんほう） | 斬捶中●○/○○ ●○/○○ | |
| 崩捶（ほうすい） | ⇘ ●○/○○ | |
| 大纏崩捶（だいてんほうすい） | 崩捶ヒット中に●○/○○ | |
| 衝腿（しょうたい） | ⇘ ○○/●○ | |
| 背面取り | ○●/○○ヒット後⇦ | |
| 背面取り | ➡ ○●/○○ヒット後●○/○○ | |
| 後掃腿（こうそうたい） | しゃがみ前進始め○○/○● | |
| 穿弓腿（せんきゅうたい） | 後掃腿中○○/●○ | |
| 絶招通天砲（ぜっしょうつうてんほう） | ⇦ ⇦ ⬅（片足を上げたら）●○/○○ | ガ |
| 転身腿（てんしんたい） | ○○/●● ○○/○● | |
| 虎身肘（こしんちゅう） | ⇨ ➡ ●○/○○ | |
| 疾歩掌拳（しっぽしょうけん） | ⇩ ➘ ●○/○○ | |
| 連拳（れんけん） | ●○/○○ ○●/○○ | |
| 疾歩崩肘（しっぽほうちゅう） | ⬇ ➘ ○●/○○ | |
| 斬捶崩肘（ざんすいほうちゅう） | 立ち上がり途中○●/○○ ○●/○○ | |
| 通天後掃弓腿（つうてんこうそうきゅうたい） | ⇘ ●○/○○ ○○/○● ○○/●○ | |
| 通天後掃弓腿（つうてんこうそうきゅうたい） | ●○/○● ○○/●○ | |
| 通天後掃弓腿（つうてんこうそうきゅうたい） | ●○/○○ ●○/○○ ○○/○● ○○/●○ | |
| 新斬捶（しんざんすい） | ○○/●○ ○●/○○ | |
| 連拳大纏崩捶（れんけんだいてんほうすい） | ●○/○○ ○●/○○ ●○/○○ | |
| 絶招通天砲（ぜっしょうつうてんほう） | ➡ ●○/○● | ガ |
| 衝腿通天砲（しょうたいつうてんほう） | ○●/●○ ●○/○○ | |
| 連拳上段脚（れんけんじょうだんきゃく） | ●○/○○ ○●/○○ ○○/○● | |
| 連拳下段脚（れんけんげだんきゃく） | ●○/○○ ○●/○○ ○○/●○ | |
| 斬捶前掃連腿（ざんすいぜんそうれんたい） | 立ち上がり途中○●/○○ ○○/○● ○○/○● | |
| 斬捶前掃十字把（ざんすいぜんそうじゅうじは） | 立ち上がり途中○●/○○ ○○/○● ●○/○○ | |
| 斬捶前掃扇腿（ざんすいぜんそうせんたい） | 立ち上がり途中○●/○○ ○○/○● ⬇ ○○/○● | |

# LEI

連係技に特徴があるレイ。主戦武器となる後掃燕舞でうまく攻める。上段攻撃が中心の連続技はニュートラルガードのため、相手の技の出終わりに合わせてカウンターで決めたい。片足を上げて攻撃態勢を作る妃睡鳥は連係技やガード不能技につなげることができ、相手を間合いに入れない戦法が取れる。寝過ぎには注意しよう。

| 技名 | コマンド | |
|---|---|---|
| 衿締め(えりじめ) | 接近して | 投 |
| 飛空脚(ひくうきゃく) | 接近して | 投 |
| 落顔砕(らくがんさい) | 背後から / 接近して or | 投 |
| 後掃燕舞(こうそうえんぶ) | ⇖ | |
| 旋風連脚(せんぷうれんきゃく) | | |
| 旋風連脚(せんぷうれんきゃく) | ➡ or ⇨ | |
| 弧流腿(こりゅうたい) | | |
| 龍声中段脚(りゅうせいちゅうだんきゃく) | ⇨☆ | |
| 龍声下段脚(りゅうせいげだんきゃく) | ⇨☆ | |
| 狼牙揺震撃(ろうがようしんげき) | ⇨☆ | |
| 狼牙虎蹲山(ろうがこそんざん) | ⇨☆ ⬇ | |
| 跳弓脚(ちょうきゅうきゃく) | 相手頭側で 寝た状態で | |
| 背刃落(はいじんらく) | 背中を向け | |
| 寝る | ⬇ or ⇩ | |
| 跳ね起き(相手足側) | 寝た状態で | |
| 背を向ける | ⬅ or ⇦ | |
| 仰寝後掃燕舞(ぎょうしんこうそうえんぶ) | 相手頭側で 寝た状態で | |
| 背身打(はいしんだ) | 背中を向け | |
| 背身下掃打(はいしんかそうだ) | 背中を向け ⬇ or ⇩ | |
| 背身崩墜(はいしんほうつい) | 背中を向け | |

| 技名 | コマンド | |
|---|---|---|
| 背身腿(はいしんたい) | 背中を向け | |
| 背身後掃燕舞(はいしんこうそうえんぶ) | 背中を向け ⬇ or ⇩ | |
| 転身連咆(てんしんれんほう) | | |
| 揺震撃(ようしんげき) | ⇨ | |
| 虎蹲山(こそんざん) | ⇨ ⬇ | |
| 虚環脚(きょかんきゃく) | | |
| 電光下段脚(らいこうげだんきゃく) | ➡ | |
| 電光中段脚(らいこうちゅうだんきゃく) | ➡ | |
| 綜爪牙(そうそうが) | ⇨ | |
| 払い倒し(はらいたおし) | ⇨ ➡ | |
| 妃睡鳥(ひすいちょう) | ⬅ | |
| 鳳凰旋風脚(ほうおうせんぷうきゃく) | 妃睡鳥中に | ガ |
| 鷹爪連脚(ようそうれんきゃく) | 妃睡鳥中に | |
| 伏寝孤流腿(ふくしんこりゅうたい) | 相手足側で うつ伏せから | |
| 伏寝掃腿(ふくしんそうたい) | 相手足側で うつ伏せから | |
| 仰向けから うつ伏せに転がる | 仰向けに寝て ⬇ | |
| うつ伏せから 仰向けに転がる | うつ伏せに寝て | |
| 伏寝滑(ふくしんかつ) | 相手頭側で うつ伏せから | |
| 巻暫連脚(けんざんれんきゃく) | フェイント＊ | |

※フェイントとは、ワンテンポおくことを意味します。

# LAW

サマーソルトのオンパレード。逆に、言ってしまえばそれしかない。簡単に出るのは魅力だが、空振りした後のことを考えると、むやみなキックボタンの使用はひかえたい。前作で弱かった下段攻撃を強化するドラゴンテイル、新連係技・ドラゴンブレスは積極的に使うべき。ドラゴンファングは依然硬直が長く、使用感不良。

| 技名 | コマンド | |
|---|---|---|
| 折檻パンチ | 接近して | 投 |
| ドラゴンダイブ | 接近して | 投 |
| フェイスクラッシャー | 背後から / 接近して or | 投 |
| ドラゴンフォール | 折檻パンチ中に ⬇ | 投 |
| ドラゴンニー | 接近して ⇨ ⇨ | |
| ワンツーパンチ | | |
| ステップインミドルキック | ⇖ | |
| サマーソルトキック(大ジャンプタイプ) | ⬇ ⬆ (or ⇖ or ⇗) | |
| サマーソルトキック(小ジャンプタイプ) | ⬇ ⇧ (or ⇖ or ⇗) | |
| 左連拳 | | |
| ドラゴンナックルコンボ | ➡ | |
| ドラゴンナックルコンボ | | |
| スピンキックコンボ | | |
| サマーソルトドロップ | ⬇ ⇧ (or ⇖ or ⇗) | |
| ドラゴンロー | しゃがみ途中 | |
| 三連ハイキック | | |
| フェイントミドルキック | 3連ハイの途中にレバー前 | |

| 技名 | コマンド | |
|---|---|---|
| スライディング | しゃがみ状態から ⇖ ⇖ | |
| ドラゴンサマー | ⇧ | |
| ドラゴンスラッシュ | ⇨ ⇨ ⇨ | |
| ドラゴンファング | ⇖ (⇧ ⇧でキャンセル) | ガ |
| ドラゴンローレフトサマー | しゃがみ途中 | |
| フロントキックレフトサマー | 立ち上がり途中 | |
| サイドキックライトサマー | 立ち上がり途中 | |
| ハイキックライトサマー | | |
| シットストレートレフトサマー | ⬇ or ⇩ | |
| ドラゴンブレス | ⬇ ☆ | |
| クイックサマーソルトキック | | |
| ダブルサマーソルトキック | | |
| シットスピンキックサマー | ⬇ | |
| ドラゴンテイル | ⇗ | |
| ジャンプサイドキックライトサマー | ⇧ (or ⇖ or ⇗) | |
| しゃがみキックからのサマー | しゃがみキック後 | |

# PAUL

技数は少ないが、新技がどれも使えて、しかもかっこいい。硬直の短いガード不能技・万聖龍王拳は射程が短いのが難だが、威力は大きい。中距離から葉桜系の技で牽制し、距離を縮めて投げを狙う。新投げ技は青嵐や風牙より、闇雲が比較的に決めやすい。前作同様、相手の連係技の隙をついて、崩拳など一撃を狙うのもよし。

| 技名 | コマンド | |
|---|---|---|
| 腕取り逆十字(うでとりぎゃくじゅうじ) | 接近して | 投 |
| 一本背負い(いっぽんぜおい) | 接近して | 投 |
| 巴投げ(ともえなげ) | 接近して ⬅ | 投 |
| 裏当て(うらあて) | 接近して ⇨ ⇨ | 投 |
| 風牙(ふうが) | ⬊ | 投 |
| 背落とし(せおとし) | 背後から / 接近して or | 投 |
| 青嵐(あおあらし) | ⇩ ⬊ | 投 |
| 闇雲(やみくも) | ⬋ | 投 |
| ワンツーパンチ | | |
| 双飛天脚(そうひてんきゃく) | ⇖ | |
| 落葉(らくよう) | しゃがみ途中 | |
| 崩拳(ぽんけん) | ⇩ ⇘ ⇨ | |
| PKコンボ | | |
| PDKコンボ | ⬇ | |

| 技名 | コマンド | |
|---|---|---|
| 三宝龍(上段)(さんぽうりゅう) | ⇨ ⇨ | |
| 三宝龍(中段)(さんぽうりゅう) | ⇨ ⇨ ⇨ or ⇘ | |
| 三宝龍(下段)(さんぽうりゅう) | ⇨ ⇨ ⇩ or ⇘ | |
| 瓦割り(かわらわり) | しゃがみ途中 | |
| 瓦割り崩拳(かわらわりぽんけん) | しゃがみ途中 | |
| あびせ蹴り | ⇨ ⇨ | |
| 葉桜(はざくら) | しゃがみから ⬊ | |
| 岩石割り | しゃがみ途中 | |
| 葉桜鉄騎(はざくらてっき) | しゃがみから ⬊ | |
| 瓦割り落葉(かわらわりらくよう) | しゃがみ途中 | |
| 葉桜崩拳(はざくらぽんけん) | しゃがみから ⬊ | |
| 疾風(はやて) | ⇨ ➡ | |
| 万聖龍王拳(ばんせいりゅうおうけん) | ⬅ | ガ |

# NINA

スピードの速い連係技と強力な関節技が特徴のニーナは、どちらも強化されたといっていいだろう。掌握からの関節技はそのままに、居反肘落しからの脇固が追加。これらは距離を見て使い分ける。連係技は弱かった下段攻撃が織り込まれ、パワーアップしたもの多数。スライサー、ディバインキャノンといった新技も攻撃の幅を広げる。

| 技名 | コマンド | |
|---|---|---|
| 居反(いぞり) | 接近して | 投 |
| 四方投げ(しほうなげ) | 接近して | 投 |
| 抱え込み肘打ち(かかえこみひじうち) | 接近して | 投 |
| 首刈り投げ(くびかりなげ) | 接近して | 投 |
| 掌握(しょうあく) | 接近して | 投 |
| 首刈十字固(くびかりじゅうじがため) | 掌握中 | 投 |
| 立逆腕固(たちぎゃくわきがため) | 掌握中 | 投 |
| 裏門鷹羽絞(うらかんぬきたかばじめ) | 立逆腕固中 | 投 |
| 捨逆腕固(すてぎゃくわきがため) | 立逆腕固中 | 投 |
| 飛びつき前方回転三角締め | 背後から or 接近して | 投 |
| 居反肘落し腕固(いぞりひじおとしわきがため) | 居反肘落し中に | 投 |
| ワンツーパンチ | | |
| ラピッドキックコンボ | | |
| ハンティングキックコンボ | | |
| フラッシュコンボ | | |
| 双掌破(そうしょうは) | | |
| トリプルスマッシュ | | |
| ダブルスマッシュ | | |
| PKコンボ | | |

| 技名 | コマンド | |
|---|---|---|
| PDKコンボ | | |
| ニールキック | | |
| アッパーストレート | | |
| ジェイルクラッシュ | ( ) | |
| ニールエッジコンボ | (or or ) | |
| レイブキック | 立ち上がり途中(orしゃがみ始め) | |
| ボーンカッター | | |
| ハンティングスワン | (⇧⇧キャンセル) | ガ |
| リードジャブ&スピンキック | | |
| 連撃双掌破(れんげきそうしょうは) | ( ) | |
| 居反り肘落し(いぞりひじおとし) | 接近して | |
| レフトハイ&ライトハイキック | | |
| ライトハイ&レフトハイキック | | |
| シットスピン&ライトハイキック | | |
| セメタリークラッシュ | ( ) | |
| レッグブレイクコンボ | or | |
| ディバインキャノン | | |
| スライサー | | |
| ディバインキャノンコンボ | | |

# KING

投げる、絞める、固めるといったプロレスらしい技が多く追加されたキング。与えられた全ての技を試したくなるほど、バリエーションが豊富だ。打撃技は投げの派手さに隠れがちだが、実はキングの強さの秘訣でもある。ジャガーバックブリーカーなど、打撃技からのコンビネーション投げも新しい試みだ。早くも最強の呼び声高し。

| 技名 | コマンド | |
|---|---|---|
| ブレンバスター | 接近して | 投 |
| ココナッツクラッシュ | 接近して | 投 |
| DDT | 接近して | 投 |
| ツームストンパイルドライバー | 接近して | 投 |
| ジャガードライバー | 接近して | 投 |
| ジャイアントスイング | 接近して | 投 |
| 逆一本背負い | 接近して | 投 |
| フライングプレス | ジャガードライバー中 | 投 |
| オクトパスホールド | 未定 | 投 |
| 逆片えび固め | 背後から 接近して | 投 |
| コブラツイスト | 背後から 接近して | 投 |
| フィギアフォーレッグロック | 接近して | 投 |
| ボストンクラブ | ジャガードライバー中に | 投 |
| スタンディングアキレスホールド | 未定 | 投 |
| インディアンデスロック | 未定 | 投 |
| ジャガーバックブリーカー | グランドスマッシュカウンターヒット時 | 投 |
| ジャンピングパワーボム | グランドスマッシュカウンターヒット時 | 投 |
| フランケンシュタイナー(投げ間合い内) | | 投 |
| フランケンシュタイナー(投げ間合い外) | | |

| 技名 | コマンド | |
|---|---|---|
| フランケンシュタイナー(投げ間合い内、打撃) | | |
| ワンツーパンチ | | |
| ワンツーアッパー | | |
| ドロップキック | | |
| サテライトドロップキック | | |
| ジェイルキック | | |
| ナックルボム | | |
| スマッシュアッパー | | |
| アリキック | しゃがみ前進始め | |
| アリキック(カウンター時) | しゃがみ前進始め ×5 | |
| エルボードロップ | 大ジャンプ始め | |
| ダイナマイトアッパー | しゃがみ状態から | |
| フライングクロスチョップ | | |
| ダブルニードロップ | 前大ジャンプ始め | |
| ライトストレート→レフトアッパー | | |
| レフトストレート→ライトアッパー | しゃがみ途中 | |
| ジャガーインパクト | | ガ |
| グランドスマッシュ | ☆ | |

# JUN

クセの悪い(?)足技を駆使すれば、相手につけいる隙を与えない。特に紫雲二段蹴りは一見中段攻撃に見えるが、実は下段攻撃。これだけでもかなり戦えるはずだ。相手の攻撃に合わせて返し技が使えるようになれば、それこそ攻撃さえ受けなくなる。パンチ系の攻撃を繰り出すなら、適当にでもキックを出していたほうが無難。

| 技名 | コマンド | |
|---|---|---|
| 蛇回し(へびまわし) | 接近して | 投 |
| 腕十字固め(うでじゅうじがため) | 接近して | 投 |
| 釣鐘割り(つりがねわり) | 背後から or 接近して | 投 |
| 返し技 | 相手の攻撃に合わせて or | 投 |
| 白鷺遊舞(はくろゆうぶ) | | |
| 翠連頚(すいれんけい) | | |
| 鬼殺し(おにごろし) | | |
| 真空刈脚(しんくうかりあし) | | |
| 流雲墜(りゅううんつい) | | |
| 刈脚流雲墜(かりあしりゅううんつい) | | |
| 霞蹴り(かすみげり) | | |
| 翠勁下段蹴り(すいけいしたげり) | | |
| 槍連勁(そうれんけい) | | |

| 技名 | コマンド | |
|---|---|---|
| 紫雲二段蹴り(しうんにだんげり) | | |
| 鬼首落し(おにくびおとし) | | ガ |
| 刈脚白鷺遊舞(かりあしはくろゆうぶ) | | |
| 翠連紫雲(すいれんしうん) | | |
| 泰山白鷺(たいざんはくろ) | | |
| 翠連衝腿(すいれんしょうたい) | | |
| 翠連刈脚(すいれんかりあし) | | |
| 霞掌拳(かすみしょうけん) | | |
| 竜車蹴り(りゅうしゃげり) | | |
| 竜車蹴り刈脚(りゅうしゃげりかりあし) | | |
| 竜車蹴り鬼殺し(りゅうしゃげりおにごろし) | | |
| 泰山白鷺刈脚(たいざんはくろかりあし) | | |

# JACK

コマンド投げも追加され、パワー殺法に磨きがかかったジャック。細かい技のつながりはこの際無視して、大技を積極的に狙っていこう。追い打ち以外で使い道のなかったヘルプレスも、後にフェイスバッシャーをつなげれば与えるダメージも多くなる。上中下段を自然と撃ち分けられるのも魅力だ。距離をとらずに押しまくろう。

| 技名 | コマンド | |
|---|---|---|
| リフトアップスラム | 接近して 2+4 | 投 |
| ヘルプレス | 1+3 | 投 |
| パイルドライバー | 接近して ⬃ ⇨ 1+2 | 投 |
| バックブリーカー | 接近して ⇩ ⬃ ⇦ 2 | 投 |
| ピラミッドドライバー | 接近して ⇩ ⬂ ⇨ 1 | 投 |
| フェイスバッシャー | ヘルプレスが決まったあと 1+2 | 投 |
| デスシュート | 背後から接近して 2+4 | 投 |
| カタパルトスルー | ⬊ 2+4 | 投 |
| メガトンパンチ | ⇦ ⬃ ⇩ ⬂ 2 | |
| パワーシザース | ➡ or ⇨ 1+2 | |
| スプリングハンマーパンチ | ダウン中 1+2 | |
| マシンガンナックル | ⬃ 1 1 1 ⬂ 2 | |
| ストレート→エルボー→アッパー | | |
| ハンマーコンボ | 1 1 1 | |
| ダブルハンマー | 立ち上がり途中 1+2 1+2 or 1+2 1+2 | |
| スイングLナックル | しゃがみ前進し始め 1 2 1 | |
| スイングRナックル | しゃがみ前進し始め 2 1 2 | |
| ヒッププレス | ⬀ 3+4 | |
| ワイルドスイング | しゃがみから ⇨ 1 2 1 1 | |
| ギガトンパンチ | ⇦ ⬃ ⇩ ⬂ ⇨ （レバー回転） 1 | ガ |

| 技名 | コマンド | |
|---|---|---|
| ブラッドファン | その場しゃがみやヒッププレス後 1 2 1 2 | |
| ブラッドファン | その場しゃがみやヒッププレス後 2 1 2 1 | |
| その場しゃがみ | 3+4 | |
| ハンマーラッシュロー | ⬇ 1 1 1 2 1 | |
| ハンマーラッシュミドル | ⬇ 1 1 1 2 ⬊ 1 | |
| ハンマーラッシュハイ | ⬇ 1 1 1 2 1 | |
| ブラボーナックル | ⇩ 1+2 | |
| シザースメルトダウン | ➡ or ⇨ 1+2 1+2 | |
| シザースメガトン | ➡ or ⇨ 1+2 ⬊ 1+2 | |
| メガトンスィープ | ⇦ ⬃ ⇩ ⬂ 1 | |
| メルトダウン | しゃがみ途中 1+2 | |
| 前転起き上がり左または右中段蹴り | 座った状態から ➡ 3 or 4 | |
| 前転起き上がり左または右下段蹴り | 座った状態から ⬊ 3 or 4 | |
| 後転起き上がり左または右中段蹴り | 座った状態から ⬅ 3 or 4 | |
| 後転起き上がり左または右下段蹴り | 座った状態から ⬋ 3 or 4 | |
| メガトンストライク | しゃがみ中 1 2 | |
| バイオレンスアッパー | 立ち上がり途中 1 | |
| シット&ジャンプ | その場しゃがみ中に ⬆ | |
| コサックコンボ | ⬋ 3 4 3 4 3 4 | |

# OSHIMITU

特殊技が多いヨシミツ。なんと体力を回復してしまう千覚、逆に華輪は攻撃軸をずらすが、なんと体力が消耗する危険な技だ。不惑は相手を巻き添えにする自決技。ニュートラルに戻せば惑となり、キャンセルされる。これらを見ると、１人だけ別のゲームのようだ。とにかく、６種類も用意されたガード不能技を使いこなせるかがカギ。

| 技名 | コマンド | |
|---|---|---|
| 雫（しずく） | 接近して 2+4 | 投 |
| 双破（ふたば） | 接近して 1+3 | 投 |
| 忍法風塵（にんぽうふうじん） | 背後から接近して 1+3 or 2+4 | 投 |
| 忍法櫓落し（にんぽうやぐらおとし） | ⇩ ⬃ ⇦ 1+2 | 投 |
| 忍法陽炎（にんぽうかげろう） | ⇨ ⇨ 3+4 | |
| 忍法草薙（にんぽうくさなぎ） | 陽炎中に 1+2 | |
| 稲妻（いなずま） | 3 4 | |
| 忍法卍葛（にんぽうまんじかずら） | ⬅ 1 ×6 | |
| 忍法卍茭（にんぽうまんじぞう） | ⬋ 4 ×5 | |
| 三散華（さざんか） | 4 4 4 | |
| 忍法卍車（にんぽうまんじぐるま） | ⬀ 3+4 | |
| 吹雪（ふぶき） | ⇨ ⇨ 4 | |
| 倒木脚（とうぼくしゅう） | 卍茭中に ⇨ 4 | |
| 絶鳴剣（ぜつめいけん） | ⇦ ⇦ 1 | ガ |
| 露払い（つゆはらい） | しゃがみ前進し始め 3 | |

| 技名 | コマンド | |
|---|---|---|
| 斬哭剣（ざんこくけん） | ⬃ 1 | ガ |
| PKコンボ | 2 3 | |
| PDKコンボ | 2 ⬇ 3 | |
| 卍あぐら | ⬇ 3+4 | |
| 千覚（せんかく） | 卍あぐら中にレバーニュートラル | 回 |
| 忍法卍菊（にんぽうまんじぎく） | ⬋ 2 ×6 | |
| 飛空剣（ひくうけん） | 大ジャンプし始め 1+2 | |
| 飛空襲剣（ひくうしゅうけん） | 飛空剣中に ⬇ | ガ |
| 旋風剣（せんぷうけん） | 絶鳴剣中に 1 | ガ |
| 不惑（まどいなし） | ⇨ ➡ 1+4 | ガ |
| 惑（まどい） | ⇨ ➡ 1+4 ☆ | |
| しゃがみから飛び膝蹴り | 立ち上がり途中 4 | |
| 華厳（けごん） | しゃがみ中 ⬃ ⇦ 1 | ガ |
| 日向砲 | 4 3 | |
| 華輪（かりん） | ⬅ 1+4 ×6 | 軸 |

# HEIHACHI

打撃技、連係技の充実度から、どんな間合いでも万能に対処できるのが強みのヘイハチ。ガード不能技も持ち、パワー面でも一層磨きがかかったといってよい。ただ、いかんせんPS版の頃から変化に乏しく、楽しめるほど新技が追加されていない。戦い方も前作のカズヤと同じといってよい。連係技に打撃技を織り混ぜて戦おう。

| 技名 | コマンド | |
|---|---|---|
| 金剛落とし（こんごうおとし） | 接近して 2+4 | 投 |
| 裸絞め（はだかじめ） | 接近して 1+3 | 投 |
| 仁王砕き（におうくだき） | 背後から接近して 1+3 or 2+4 | 投 |
| 超ばちき | 接近して ⇨ ⇨ 1+2 | 投 |
| ワンツーパンチ | 1 2 | |
| 螺旋襲刃脚（らせんしゅうじんきゃく） | ⬀ 4 4 | |
| 閃光烈拳（せんこうれっけん） | 1 1 2 | |
| 風神拳（ふうじんけん） | ⇨ ☆ ⇩ ⬂ 2 | |
| 空斬脚（くうざんきゃく） | ⇨ ⇨ ⇨ 3 | |
| 右踵落とし（みぎかかとおとし） | ⇨ 4 | |
| 踵落とし（かかとおとし） | 立ち上がり途中 4 4 | |
| 奈落払い（ならくばらい） | ⇨ ☆ ⇩ ⬂ 4 4 4 | |
| 鬼神拳（きじんけん） | ⇨ ⇨ 2 | |
| 破砕蹴（はさいしゅう） | ⇨ ⬀ 4 3 | |

| 技名 | コマンド | |
|---|---|---|
| 雷神拳（らいじんけん） | ⇨ ☆ ⇩ ⬂ 1 | |
| 鬼哭連拳（きこくれんけん） | 1 2 2 | |
| 無双連拳（むそうれんけん） | ⬂ 1 2 | |
| 裏旋空刃脚（りせんくうじんきゃく） | ⬀ 3 4 | |
| 奈落払い踵切り（ならくばらいかかとぎり） | 奈落払い中レバーニュートラル 4 4 | |
| 左踵落とし（ひだりかかとおとし） | ⇨ ⇨ 3 | |
| 崩拳（ぽんけん） | ⇩ ⬂ ⇨ 2 | |
| 激斬脚（げきざんきゃく） | ⇨ ☆ ⇩ ⬂ 3 | |
| 地斬脚（ちざんきゃく） | ⇨ ☆ ⇩ ⬊ 3 | |
| 影足（かげあし） | ⇦ ⇦ ⇦ | |
| 瓦割り（かわらわり） | しゃがみ途中 1 | |
| 瓦割り崩拳（かわらわりぽんけん） | しゃがみ途中 1 ⇨ 2 | |
| 下駄踏み（げたふみ） | 相手がダウン中 ⬇ 4 | |
| 鬼瓦（おにがわら） | ⬇ 1+4 | ガ |

WWW
World Wide Wind

"FADE TO BLACK" is made in France, while the sequel of "FLASH BACK", arranged into "PS" style.

今回はWWW初のフランス生まれゲームを紹介する。実は、知る人ぞ知るゲームの続編なのだが、次世代機らしく、まったく別のゲームになっての登場となった。

# FADE TO BLACK

プレイステーションユーザーのなかで「フラッシュバック」といって通じる人がどれだけいるのかは分からないし、実際このゲームは数多くの海外ゲームの例にもれず、日本のユーザーからはほとんどそっぽを向かれたままだった。しかし、少なくともこのゲームが海外ではかなりの評価を受けたのは事実。ここで紹介する「フェード トゥ ブラック」を作ったメンバーが、「アローン・イン・ザ・ダーク」を作ったメンバーで、さらには、「フラッシュバック」を作ったメンバーでもある。そんないきさつもあって、このゲームは、上記の2つのゲームの特徴を如実に受け継いでいる。簡単に言えば、「アローン・イン・ザ・ダーク」システムの「フラッシュバック」だといってもよい。もともと「フラッシュバック」は、ポリゴンで作って動かしたキャラクターを2Dキャラクターに仕上げていたのだから、この「フェード トゥ ブラック」はその原点に帰っただけだ。全体的に目新しくはないのだが、音やグラフィック、ストーリー、演出といった様々な要素のクオリティの高さが魅力だ。これは、ヨーロッパゲームの魅力であることも付け足しておく。前作同様、難易度の高いことが予想されるが、アローンがそうだったように、多少難しくても、攻略本を見ればいいと割り切ってプレイしてみてほしい。

「フェード トゥ ブラック」の基本画面はコンラッドの背後斜め上からの視点になっている。このほかにも、目の視点や、第三者、つまり「アローン・イン・ザ・ダーク」のようにフリーにコンラッドを追いかけ、切り替わっていく視点がある。場合によっては、この3Dシーンで進むイベントもあるようだ。

"FLASH BACK" has come back on full 3D Animation!
Explore the abandoned base and Figure out the mystery.

また「フェード トゥ ブラック」でも、「フラッシュバック」にあった、デモCGアニメーションは健在。しかも、そのクオリティもかなり高いものとなった。また今回も心強い味方が登場するようだ。３Ｄシーンで彼らと行動をともにすることもある。そして、最近までの仮タイトルが「モーフ」だったように、今回もモーフ星のエイリアンたちとの攻防が繰り広げられる。前回、後半のモーフ星でコンラッドを（プレイヤーを？）苦しめたモーフたちが帰って来るというわけ。「フラッシュバック」であった、イベントや仕掛けが３Ｄポリゴンらしい視点で再現されているあたりが、前作をやった人には感慨深いものがある。いっぽう、前作を知らない人がプレイしても、その設定に古臭さが感じられないあたり、基本をおさえた設定の見事さを感じさせる。派手さはないが、小説を読ませるような展開でプレイヤーをひきつける渋めの映画のようなゲームだ。

**DATA**

**Publisher :** Electronic Arts
**Developper :** Delphine Software
**Release :** NOV. '95
**Price :** unfixed
**Country :** France

３Ｄになったとはいえ、設定が同じなので、セーブポイントや、銃を撃つときの感じは前作「フラッシュバック」と同じ。随所に挿入される３ＤＣＧシーンも大きく変化したが、基本的な役どころは同じ。ゲーム進行の妨げになる長いデモではない。

# TWISTED METAL

これまた、アメリカらしいゲームを紹介する。「TWISTED METAL」がそれ。カーチェイスアクションともいうべきゲームだ。カーチェイスといえば、映画では珍しくない要素だが、レースゲームの多さにくらべ、ゲームとしての登場数は意外なほど少ない。しかし、映画ではカーチェイスシーンが数多く存在する。それだけに、プレイ中のカーチェイスシーンと映画のワンシーンがオーバーラップすれば、プレイヤーにそれだけ強烈な印象を与える。映画の蓄積を利用するという、うまいところに目をつけたゲームといえるだろう。

様々なビークルを駆って、カリプソという人物が取り仕切る死の競技を勝ち抜くことがゲームの使命となる。競技は、ロサンゼルスの街を舞台に、ロケット砲あり、レーザー兵器ありのデスマッチ。ロサンゼルスの一般道を軽自動車からコンボイといった、様々なビークルが駆け抜け、敵を粉砕していくわけだ。今回このゲームの動いているところを見ていないが、期待させるゲームだ。

**DATA**

**Publisher :** Sony Image Soft
**Developer :** Sony Image Soft
**Release :** unfixed
**Price :** unfixed
**Country :** U.S.A.

ロスらしい坂道や市街地などで構成された５種類のステージで各車輌が凌ぎを削る。路上には、地雷やジャンプ台など様々な障害物が点在している。また、視点も運転席、上空、第三者の３種類から選択することができる。

**Fire at the rival cars! Dash against them and Blow them up!! Destroy!! 12combat vehicle run through the Streets.**

## WRITE to US !

W.W.W.では、読者の皆さんの海外ゲームに対するいろいろなメッセージを募集しています。海外ゲームに関係あることならなんでも構わないので〒103　東京都中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2F ソフトバンク㈱ ThePLAYSTATION編集部「W.W.W.」係までおはがきくださいね。

Welcome to PlayStation World

# PS CLIPPERS



## EMITバリューセット

■光栄■10月発売予定■15,800円（3枚組）■エデュテインメント■メモリーカード使用ブロック数：1～3ブロック

### マルチメディア英語体験CAI

日本ではまだ馴染み薄だが、ついにエデュテインメントソフトがPSで発売される。この「EMIT」は、楽しめるストーリーを英語で脚本化し、それをアニメーションドラマとして表現している。各界の超有名スタッフを揃えたのも人気の理由の１つだが、なによりも光栄がエンタテインメントをよく知っているということで、ゲームとしても十分堪えるものだったことが、ヒットの要因となっていたのではないだろうか。特に今回は、他機種版で３部作となっていたものが、３本セットのお徳用価格で発売されることになった。

17歳の女子高生・田中百合が体験するエピソードの数々。CDドラマとしても十分通用するクオリティで、必要に応じて英語音声、英文字幕表記などでキッチリ勉強できる。中高６年間の英語教育は、こういったソフトが出てくることにより、考えを改めなければならなくなるだろう。気楽にゲーム感覚で遊ぶことが第一である。

### 各界豪華スタッフが贈るストーリー

英語は、NHKラジオ『英語会話』の講師を長年務めた、早稲田大学の東後勝明先生が監修しているので、テキストとしての信頼性も抜群。ちょっとした受験英語の勉強にもなるってわけだ。さらに、単語ワードリスト、練習問題なども入っていて、価格分の知識を十分授けてくれる。

また、ポップな音楽プラス日本語音声では、林原めぐみさん、速水奨氏といった人気声優がドラマを盛り上げてくれるし、音楽は小室哲哉氏が手掛けている。その上、主題歌は、今人気沸騰中の篠原涼子さんが歌っている（作詞：売野雅勇氏、作曲：小室哲哉氏）。原作は赤川次郎氏の手によるものなので、純粋なアドベンチャーゲームとしても、存分に楽しめるものだ。



豪華メンバーが贈る初のエデュテインメントソフトとなる。

PS版では、VOL.1～VOL.3がワンパックになり、さらに安くなって発売される。

英語だけでなく日本語モードもあるので、アドベンチャーとしても十分楽しめる。

通常再生でも１話につき20分程度。これなら英語嫌いでもガマンして勉強できるくらいの時間？

# ウルフ ファング 空牙2001

■エクシングエンタテイメント■11月発売予定■価格未定■シューティング■メモリーカード使用ブロック数：1ブロック

## 自分で作った自機が繰り広げる硬派シューティング

アーケード版の完全移植。12種類のパーツを組み合わせ、64種類の自機を作ることが可能で、さらにその自機の特徴によってステージやボスキャラ、ゲームの難易度が変わるというユニークなシューティングゲーム。さらに、分岐点での選択でもストーリーが変化していくため、プレイするたびに攻略法が変わり、飽きることなく遊べるのが特徴だ。世界観は人気のシューティングゲーム「空牙」のものを引き継いでおり、硬質なストーリーで展開される。

PS版では、さらにデモの演出を強化し、文字だけでなく肉声でキャラが喋るようになる。また、オリジナル自機を追加、アイテムにも改良を加えるなど、初心者に配慮したものとなる予定だ。

自機はロボット。各パーツを組み合わせてオリジナル機を作るところから始まる。

自機には名前を付けることもできる。難易度の設定もプレイヤーの作るロボット次第だ。

グラフィックから音楽まで、アーケードそのままの魅力を完全に再現している。

　※写真は業務用のものです。

# パチンコ倶楽部

■I.S.C.■発売日未定■パチンコ

## あの大連チャンを体験

パソコン版で発売中の「パチンコ倶楽部」が、PSに登場する。

5階建てのパチンコビルが舞台で、1階の「クレイジードック」から5階の「パチンコ倶楽部」まで、各フロアの好きな台を選んでプレイするのだが、最初に所持金が設定されていて、その所持金を増やしながらストーリーを進めていく。所持金が少なすぎたり、持ち玉がなくなるとゲームオーバー。また、人気の台を忠実にシミュレートしており、「ブルーネプチューン」や「花天国」など、分かる人なら思わずニヤリとなる台が満載だ。

パソコン版では、操作は全てマウスで行ったが、PS版での仕様は不明。また、PS版オリジナル要素などの詳細も現在は未定だ。

台は、実機をシミュレートしたのも。あの深海竜巻リーチも再現されているのだろうか。

これは、あのCRの人気機種の再現。分かるかな？

　※写真は開発中のものです。

# AI将棋(仮)

■ソフトバンク■発売日未定■将棋

## グラフィックの美しさが光る

パソコンで息の長い人気を誇る将棋ゲームが、PSに登場する。思考ルーチンは現行の将棋ゲームの中では最強の部類に属するにもかかわらず、思考時間が短いという。また、人間的なロジックを搭載しているので、自然な手筋で人間的な対局感を実現している。

そして、将棋というとどうしても画面が単調になりがちだが、これは立体感のある美しい盤面で駒も見やすい。カラフルでユニークな4種類の盤面と背景から設定できるのも特徴の1つだ。

他に、4段階の思考レベルから選択、保存した対局の呼び出し・再生、香落・角落などのハンディ設定や駒を自由に配置できる盤面編集機能を搭載しており、将棋を十分に楽しめる作りになっている。

見てもらえば分かると思うが、駒に書いてある文字までくっきりと読める。

画面を上下逆転できるので不自然な状態でプレイしなくてすむ。

　※写真は開発中のものです。

# DARKSEED

■ギャガ・コミュニケーションズ■発売日未定■アドベンチャー

## H.R.ギーガーの世界へようこそ

「ダークシード」は、米国で制作されたアドベンチャーゲームで、ビジュアルアーティストに、H.R.ギーガーを起用している。ギーガーは、肉体と機械が融合したバイオメカニカルなスタイルの作品を発表しているアーティストで、映画『エイリアン』のデザインなどでも有名だ。このギーガーの創り出す世界を堪能できるのだ。

ゲームは、画面内を調べたり、登場人物の話を聞きながら、謎を解き、ストーリーを進めていく。プレイヤーに与えられた時間は3日間と限られているため、悠々としているわけにはいかない。また、謎解きもかなりシビアに設定されているので、今までのアドベンチャーに飽きたらない人には、うってつけの期待の一作だろう。

主人公マイク・ドーソンは、頭の中に怪しい物体を埋め込まれる夢を見る。それが発端だった。

古き神々のエネルギー源を見つけて破壊するのです。

マイクは知らないうちに異変に巻き込まれていたらしい。実は裏側の世界で何か起こっていた。



# ザ・心理ゲーム

■ヴィジット■12月15日発売予定■心理ゲーム

## 君の知らない君に会える

プレイヤーは、物語の主人公となって、物語の要所要所に出てくる択一方式の設問に答えていくというスタイルの心理テスト。その場の状況に応じた判断をすることで、自分の心の奥にある、知らなかった性格や欠点などが明かされていく。ストーリーは、女性に人気の心理専門誌の老舗『エルフィン』の書き下ろし。PSの能力を生かした、臨場感溢れる3Dグラフィックとサウンドが、プレイヤーを物語の世界へ導いてくれる。

このように、ある状況で、どんな行動を選択するかを迫られる。深く考えず、瞬時に判断した方が信憑性が高くなる。

自分を投影するというのは、怖いが興味深いものだろう。



# EXPERT(仮)

■日本物産■12月発売予定■リアルタイム3Dシューティング

## ビル内で戦闘が繰り広げられる

人間対人間の戦闘がメイン。ステージもただ敵を倒していくだけではなく、暗闇面、爆発物処理面、トラップ面、ガス発生面などバリエーションが豊富。さらに、ステージにはトラップも設置されている。また、ムービーによる爆発シーンの演出や、プレイヤーのステージクリア率で変化するマルチシナリオも用意されている。

武器は用途によって使い分けなければならない。接近戦ならナイフの方が有効だろう。

## テロリストを殲滅し、人質を救出せよ

ビルがテロリストにより占拠された。中には多くの一般市民が捕われている。自衛隊や警察がビルへの侵入を試みるが、敵の攻撃の前に全て失敗に終わった。敵はかなりのプロフェッショナルと思われる。セオリー通りの作戦は通用しないだろう。

秘密機関「EXPERT」で訓練を受けた君の目的は、人質を救出し、ビルを奪回することだ。では、健闘を祈る。

背景はポリゴン、戦闘はスプライトで表現。



# 祇園花

■日本物産■11月発売予定■花札

## 大衆娯楽の王様、花札の登場

江戸時代に大衆娯楽として定着した花札。遊び方も多彩な、純日本のカードゲームだが、最近はプレイされることも少なくなった。そんな花札を知らない、初心者でも楽しめるという、PS初の花札ゲームの登場だ。

ゲームの種類は、〝こいこい〟、〝おいちょかぶ〟の2つ。ゲームのモードは、それぞれストーリーモード、大会モード、フリー対戦モード、学習モードの4種類があり、〝おいちょかぶ〟は2P対戦が可能だ。対戦者は、男性7人、女性7人の計14人から選べる。また、プレイ中の画面は、絵柄となっている月や蝶、鹿などが札から飛び出して、ゲームを演出してくれる。幅広い年齢層で楽しめるゲームだろう。

花札のルールはとっても簡単なので、誰でもすぐ覚えられる。点数計算も難しくないのだ。

画面は華やかで楽しそう。かわいい女の子グラフィックもいい。

# P.S.R.
## PLAY STATION REVIEW

Featuring New Release
Multi Player's Review
July.29-August.11.1995

今回はたったの3本！　せっかくの夏だというのに寂しい限りです。この3本の中でも注目株といえるのが「ストリートファイターリアルバトル オン フィルム」ですが、本物の「スーパーストリートファイターⅡX」と比べた場合の印象の違いが、評価の分かれ目となりました。

**佐久間亮介**
先日、久々にカラオケに行ってきた。これからは歌だよ、歌。「歌本」でも取り寄せてみるか？

**J.O.宍戸**
あまりの忙しさに最近アニメを見る暇もなくなってしまった。とりあえず19、20日は必ず行く！

■REGULAR

**作山軍曹**
なんじゃこりゃぁおお！ゲームがないやんけぇ！こんなんやってられっかバーロー！　うおおっ！

**杉澤教授**
スギコインの製作も完了し、ようやく山を降りてきた教授。しかしまた修業の旅に出てしまった…。

**酒井昭一**
4回ローンで念願のクーラーを購入。蒸し風呂状態だった仕事場がとってもクールに。極楽極楽！

**INDY**
最近3Dダンジョンで酔わなくなった。毎日キングスの画面を見てるし、海釣りでも鍛えたしね。

## GROUND STROKE

■8月11日発売■SPS■5,800円■1P・2Pプレイ■メモリーカード×①B
PS初のテニスゲーム。フルポリゴンによる映像で、1人の選手を中心にしての視点や、ボール中心の視点、斜め上から見下ろした画面など、様々な視点でプレイができる。2Pプレイの時には画面を縦横、どちらに分割することも可能だ。プレイするキャラは8選手から選べる。また、コートも3種類ある。

**佐久間良介　★★**
まずボールの位置が把握しづらい。何種類か用意されている視点の、どれを使用してもボールの遠近感が直感的に判断できないのはマイナス要素。もっとボールを大きくすれば改善されるであろう問題だけに……。リアル志向だけではゲームは成り立たないのだから。

**J.O.宍戸　★★★**
ポリゴンでテニスをやるとは……。人間の表情がいい味を出していて良い。また、実際のテニスと同じ当たり判定を備えているのも評価すべき点。しかし、当たり判定の分かりづらい視点がいくつもあるのは問題。もう少し見やすい視点が多くあれば楽しく遊べるのに。

**INDY　★★★★**
これってボールの影が映らないんだね。でもプレイヤー視点だったら割とやりやすい。私はテニスゲーム好きなんで、結構ハマった。いまいちポリゴンが荒いし、時々球が体をすり抜けたりするけど、この豪快さがスポーツゲームらしくていいんでないの？

## 学校のコワイうわさ～花子さんが来た!!

■8月11日発売■カプコン■4,980円■1Pプレイ■メモリーカード×①～③B
フジテレビ系で放映中の『ポンキッキーズ』内で放送されている「花子さんが来た!!」をインタラクティブ・ムービー化。学校を乗っ取った悪霊を退治するというアドベンチャータイプのゲームを中心にして、ゲーム中に隠された様々な怖い話のテキストやムービーなどにアクセスできるようになっている。

**J.O.宍戸　★★**
イマイチ中途半端なアドベンチャーゲームという印象を受けた。対象年齢を考えるならば、もう少しアドベンチャー部分を削るべきでは。途中に出てくるミニゲームで、テンポを狂わされてしまうのも、ちょっといただけない。ストーリーはまあまあなんだけどねぇ。

**酒井昭一　★★**
教室に入っても同じグラフィックだし、探索時にしても自由に動き回れなくてイライラ。なんか自由度が足りないよな。ミニゲームも超難問があって、さらに解かないと先に進めないんだからツライ。正直なところ、ゲームという基本的な部分が楽しめなかった。

**INDY　★★**
動ける場所が極端に少ないので、探検気分がでない。インターフェイスは使いやすいけど、ミニゲームも魅力に欠けるし、なにしろストーリーが強引。これじゃあ〝花子さん〟ファンの子供だって納得しないのでは。散々引き回されるのも、嫌になるかもね。

## ストリートファイター　リアルバトル オン フィルム

■8月11日発売■カプコン■5,800円■1P・2P対戦■メモリーカード×①B
ジャンクロード＝ヴァン・ダム主演で映画化され話題となった「ストリートファイター」の出演者のライブアクションによる〝ストⅡX〟。通常の対戦モードの他、映画のストーリーに沿って進行するムービーモードや、プレイヤーの闘いぶりを採点してくれるトライアルモードもある。

**佐久間良介　★★★**
基本システムをそのまま踏襲しているため、操作感覚などはスパⅡXとほぼ同じものとなっているのには好感が持てる。手軽に遊べるシステムになっているので、実写取り込みの映像に購買意欲をそがれないユーザーならばオススメの作品。きちんと作られている。

**作山軍曹　★★**
当り判定や投げ判定が甘くて、動きもぎこちない。システムは充実してるが、肝心のゲームがなっちゃいねぇ。サワダのハラキリもアブないし、ストⅡらしさってもんがないぞ。声も情けないしな。「モータルコンバット」と同水準でなければ、俺は認めぬわ。

**酒井昭一　★★★**
実写格闘ゲームにしては、当たり判定もしっかりしてるし、操作感もストⅡXに近いものがある。ゲーセンでも、ザ・ムービーというタイトルはあったが、内容は全く別物といっていい。結構いいデキではあるが、強力必殺技が入ったことで、多少大味感を受ける。

## PICK UP FOR SUMMER
### この夏のオススメゲーム

夏まっ盛り！　でも特に予定もないという寂しい(?)あなたにお送りする、夏にぴったりのゲーム3本を編集部でセレクトしてみました。

### ◆アクアノートの休日
■アートディンク■6月30日発売■6,800円
やはり筆頭に挙げられるのがこれでしょう。潜水艦に乗っているという設定ではありますが、気分はまさにスキューバダイビング。暑苦しくて眠れない夜も、このゲームをぼんやりプレイしていれば涼しくなること間違いなし。魚礁を設定して魚を集めれば、水族館気分も味わえます。

### ◆Jumping Flash!～アロハ男爵ファンキー大作戦の巻
■ソニー・コンピュータエンタテインメント■4月28日発売■5,800円
これほどまでに〝高度感〟を再現できたゲームはこれだけではないでしょうか。3段ジャンプの頂点で、かすむ地上を見下ろした時の気分はまさに山登りで山頂を極めた時のよう。上空を吹く風の音が涼しさをかもし出しています。さらに3面は遊園地気分にもなれるオマケつき。

### ◆リッジレーサー
■ナムコ■'94年12月3日発売■5,800円
このゲームではまさに海岸道路をドライブしている気分になれます。タイムトライアルモードにすれば邪魔な敵車もいないのでゆっくり行楽気分が味わえる仕掛け。もちろん時間制限はありますが。がんばってエンディングまでたどりつけば、夕暮れの海岸を眺めることもできます。

# HIGH-TECH JUNKY plus

Vol.10

ハイテクも遂にリニューアル！
ますます目が離せない！

## 32bit アイドル雀士スーチーパイLimited　ジャレコ
### コマンドで勝利を
Presented by 山本文雄(長野県)

無限コンティニューでも、勝ち進むのがなかなか難しいスーチーパイ。ところが、コマンドのみで勝つことができるという、画期的なハイテクが隠されているのが分かった。コマンドは以下の通り。勝ちパターンも2通りあり、パネルマッチありとなしのどちらかを選べる。パネルマッチありの方がエンディングを見る際に何かと都合がいいので、負けそうになったらすかさずコマンドを入力しよう。もちろん、フリー対戦モードでも使用することが出来る。その場合は、牌を強制的に全部取り替える技になる。

**Command**
L2、R1
セレクト
△、○を
同時に
押す

コマンド入力でパネルマッチへ

**Command**
L2、R1
セレクト
□、×を
同時に
押す

プレイ最中に〝まずい〟と思ったら

こちらはパネルマッチもクリア

**Command**
L2、R1
セレクト
△、○を
同時に
押す

フリー対戦でコマンドを入力すると

牌配をやり直すことが出来る。便利。

## 16bit アクアノートの休日　アートディンク
### 見づらい漁礁も見やすく
Presented by 小林勝重(徳島県)

広い海に、自分だけの漁礁を作る。魚が集まってきたときの快感は何ともいえないものがあるが、作っているときは少々見づらい漁礁モード。そんなときに助かるのがこのハイテク。漁礁のブロックの部分にカーソルを合わせ、以下のコマンドを入力すると、断面図やワイヤーフレーム表示の断面図を見ることができる。もちろん、断面図を見ながらの漁礁設置や消去、カーソル移動なども思いのままにできる。これで今まで陰に隠れていた漁礁部分にも、簡単にブロックを設置したり消去したりすることが出来る。このテクで自分の目指す漁礁を作ろう。

**Command**
カーソルを
合わせて
L1orR1

コマンドで輪郭つき断面を見られる。

漁礁が見づらいと思ったら……

**Command**
カーソルを
合わせて
L2orR2

こちらは断面だけが見られる。

## 8bit エンターテイメント雀荘That's PON　翔泳社
### スタッフクレジット表示
Presented by 藤田富雄(新潟県)

普段は何気なく見過ごすオープニング。しかし、ここで下記のコマンドを入力すると、制作スタッフの名前を見ることができる。注意して見ると、SpecialThanksの綴りが違うけれど、これってご愛敬かな？

**Command**
セレクト
ボタンを
一度押す

タイトル画面が表示されたら入力。

するとスタッフを見ることができる。

## 4bit ゲームの達人　アスキー
### 手元リセット
Presented by 土星人(山口県)

すでに定番となりつつある手元リセット。ゲームの達人にも存在することが判明した。方法も今までのものと大差なし。困ったときに頼ろう。

**Command**
セレクトを押しながら
スタートを押す

## 4 bit アクアノートの休日 アートディンク
### ドラム音を鳴らす
Presented by マンボウ(長崎県)

名前を入力する画面で、L1、L2、R1、R2それぞれのボタンを押すと、それに対応したドラムのような音が聞こえる。何に使うのだろう？

**Command** (青)
L1：ドン　R1：コンッ
L2：パン　L2：ジャン

名前入力画面の時に遊べるとは、なかなか。

## 16 bit 宇宙生物フロポン君P／ アスミック
### 無限コンティニュー
Presented by 小島信太(熊本県)

コントローラを2個差して、コマンドを入力すると無限コンティニューが可能になる。これさえあれば、時間はかかるけれど全面クリアも可能。

**Command**
タイトル画面が表れたら1P、2Pのセレクトを押す

コンティニュー回数が表示されない。

## 8 bit アーク ザ ラッド ソニー・コンピュータエンタテインメント
### 隠れアイテム
Presented by 速攻攻略者(愛媛県)

隠れアイテムや隠れイベントの豊富なゲームだが、早速発見の一報が入った。場所はラマダ寺。ここで僧侶の出すクイズに全問正解するとアイテムがもらえる。アイテムは2種類、問題は9問と20問の2つある。

**KeyWord**
問題に全問正解する

面倒な問題に全問正解すると……

アイテムをもらうことができる。

## 16 bit くるりんPA／ スカイ・シンク・システム
### パロパル国王の使い方
Presented by 大根役者(東京都)

使えないと思われていたパロパル国王だが、コマンドを入力することで使うことができることが判明した。以下の順番でコマンドを入力してほしい。パロパル国王はなかなか強いキャラクターなので、対戦では使わないほうが無難。

**Command**
L2、R1、R2、L1の順に押す

最初のタイトル画面でコマンドを入力する。成功すると声がする。

そこでミハエルにカーソルを合わせてコマンドを入力する。

**Command**
ミハエルにカーソルを合わせ上を押しながら○を押す

すると、ミハエルのシルエットがパロパル国王に変わる。

## 8 bit アーク ザ ラッド ソニー・コンピュータエンタテインメント
### 酔っぱらいとトッシュ
Presented by 荒井清(広島県)

一度に2つのイベントを体験することができる方法。まずスメリア空港で兵士に自信がないと5回答える。その後パレンシア城で酔っぱらいにからまれた後、コルボ平原に行くと、トッシュが仲間になって戦ってくれる。

**KeyWord**
「自信がない」と5回答えパレンシア城へ行く

空港にいる兵士にわざと「自信がない」と答える。すると……

**KeyWord**
からまれた後、コルボ平原へ行く

お城で酔っぱらいにからまれる。その後、コルボ平原へ行くと……。

トッシュが突然、仲間になってくれる。強いので非常に戦闘が楽チン。

## Junkies, Come On!

HIGH-TECH JUNKYでは、プレイステーションに関するハイテクを大募集しています。ハガキ（封書でも可）の裏に必ず、ゲーム名、ハイテクの内容、あなたの住所、氏名、年齢、職業、電話番号、本誌への感想、ほしいソフト名を書いて右の住所へ送ってください(電話での応募、お問い合わせは受け付けておりません)。ほしいソフトは、あなたがハガキを出した時点で発売されているソフトに限らせていただきます。同じ内容のハイテクが多数送られてきた場合には、早く届き、かつ解説の優れているものを優先します。また本誌に対するご意見、ご感想を書いていただければ幸いです。採用された方には内容のランクによって、上記の謝礼を進呈いたします。本誌で紹介したハイテクの内容に関しては、基本的に電話でお答えすることはできませんので、あらかじめご了承下さい。掲載されてから2カ月以上たっても賞品が届かない場合は、編集部へ直接お電話ください（03-5642-8194　月～金の16:00～18:00)。お電話をおかけいただく際には、受け付け時間を厳守するようお願いします。

読者のみなさまからのたくさんのハイテクのご応募を、編集部一同お待ちしております。

| | |
|---|---|
| 32 bit | ご希望のプレイステーションソフト |
| 16 bit | 図書券5000円分＋編集部特製テレカ |
| 8 bit | 図書券3000円分＋編集部特製テレカ |
| 4 bit | 図書券1000円分＋編集部特製テレカ |
| 2 bit | 編集部特製テレカ |

**あて先**
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2F　ソフトバンク㈱
THE PLAYSTATION編集部
HIGH-TECH JUNKY係まで

読者によるPSソフト番付

# PS USERS' CHART REMIX Vol.9

集計期間
7月15日~7月28日

今回は新着ソフトはなし。「鉄拳」の独走続く!

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | メーカー名 | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 鉄拳 | ナムコ | 9.2542 |
| 2 | 2 | 雷電プロジェクト | セイブ開発 | 9.1385 |
| 3 | 4 | エースコンバット | ナムコ | 9.0377 |
| 4 | 5 | アイドル雀士スーチーパイLimited | ジャレコ | 9.0000 |
| 5 | 6 | Jumping Flash!~アロハ男爵ファンキー大作戦の巻 | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 8.9091 |
| 6 | 3 | クライムクラッカーズ | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 8.7381 |
| 7 | 8 | リッジレーサー | ナムコ | 8.7200 |
| 8 | 9 | アクアノートの休日 | アートディンク | 8.6579 |
| 9 | 10 | SPACE GRIFFON VF-9 | パンサーソフトウェア | 8.5421 |
| 10 | 11 | キングスフィールド | フロム・ソフトウェア | 8.5357 |
| 11 | 7 | アーク ザ ラッド | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 8.5039 |
| 12 | 14 | ツインビー対戦ぱずるだま | コナミ | 8.2530 |
| 13 | 12 | MYST | ソフトバンク | 8.2456 |
| 14 | 13 | A.Ⅳ.evolution | アートディンク | 8.2416 |
| 15 | 15 | ぐっすんおよよ | エクシングエンタテインメント | 8.1270 |
| 16 | 16 | 金沢将棋'95 | セタ | 8.0000 |
| 17 | 19 | ガンナーズヘヴン | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 7.6014 |
| 18 | 18 | モータートゥーングランプリ | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 7.5909 |
| 19 | 20 | 闘神伝 | タカラ | 7.5143 |
| 20 | 17 | 実況パワフルプロ野球'95 | コナミ | 7.4783 |
| 21 | 18 | ヴィクトリーゾーン | ソニー・コンピュータエンタテインメント | 7.1552 |
| 22 | 23 | サイバースレッド | ナムコ | 7.1351 |
| 23 | 21 | 機動戦士ガンダム | バンダイ | 6.8901 |
| 24 | 24 | スターブレードα | ナムコ | 6.8222 |
| 25 | 25 | キリーク・ザ・ブラッド | ソニー・ミュージックエンタテインメント | 6.6933 |
| 26 | 26 | 極上パロディウスだ! DELUXE PACK | コナミ | 6.6400 |

## TOP5 of THIS ISSUE

今回のトップ5

1位 ▸ 雷電プロジェクト ……9.1429
2位 ▸ エースコンバット ……9.0588
3位 ▸ 鉄拳 ……9.0200
4位 ▸ 実況パワフルプロ野球'95開幕版 …9.0000
5位 ▸ リッジレーサー ……8.8378

今回の集計期間内に限定したトップ5。5票以上獲得したもののみを対象にしています。次回のパワプロ開幕版初登場のランキングに期待。

※SCE:ソニー・コンピュータエンタテインメント

## EDITOR'S VIEW

チャート集計事務局より

今回の集計期間では、期待の新作に対する投票が十分に集まらなかったため、残念ながら新着ソフトはなし。全体的にほぼ前回と同じようなランキングになっていますが、やはり「アーク ザ ラッド」と「機動戦士ガンダム」の凋落ぶりが目立ってしまいます。新着として登場した時はまだ、発売直後の勢いに乗った評価もありましたが、やはり時間がたつにつれ、期待を"はずされた"という思いの票が多くなったのではないでしょうか。ただ、期待されていたということは、雑誌上の記事を読んだだけでも引きつけられるような魅力がすでにあったということ。結局は、その魅力を殺さないように作り上げられるかどうか、という部分が最終的な評価を決めることになるのかもしれません。

## WATCH THE TOP3

今回のトップ3

### 1位 ▸ 鉄拳

対戦格闘ゲーム
ナムコ
3月31日発売
5,800円
全投票平均
9.2542

▼思いどおりに左右の手足が動かせるのが良い。記号化された他の格闘ゲームとはひと味違う。(神奈川県・露木孝)
▼空中コンボが決まった時が快感。ダウンからの立ち上がり時に無防備になるのが難点。2才の子供でも技が出るので、EASYなら遊べる。(大阪府・菊井智啓)
▼細かく言うと、まだ"待ち"が多いゲーム。ダッシュや技のスピードを上げたほうが良い。(東京都・横山真樹)

### 2位 ▸ 雷電プロジェクト

シューティング
セイブ開発
1月27日発売
5,800円
全投票平均
9.1385

▼マニアックだの、シューティング不況だの言われても、かなりのセールスを記録してしまうコイツはすごい! "完成度=普遍性"ということだろうか。(秋田県・原田勝彦)
▼難しいが、それがまた面白い。(愛知県・久松正典)
▼移植度は高い。できれば「DX」もつけて欲しかった。(東京都・加賀美明)
▼コントローラーを投げたくなる面白さ。(京都府・奥西紀彰)

### 3位 ▸ エースコンバット

3Dドッグファイト
ナムコ
6月30日発売
5,800円
全投票平均
9.0377

▼戦闘機を買ったり、僚機を傭ったりするのが面白い。(東京都・伊藤広平)
▼世界観や背景がしっかり作られていて、雰囲気にどっぷり浸れるのが良い。(大阪府・近藤修二)
▼操作性が良く、慣れればのめり込める。ただ、読み込み時間が少し長めか?(栃木県・関本亮)
▼カラーリングがダサい。2P対戦が面白くない。(奈良県・中殿和宏)

# READERS' OPINION THE COMPILATION

このコーナーでは読者による読者のためのゲーム評価を紹介します。

## CHART RANKER

今回チャートインしているソフトの中から、投票数の高い（＝関心を集めている）ソフトに対する読者の評価を抜粋しました

### 19位 ▶ 闘神伝

3D格闘アクション／タカラ
1月1日発売／5,800円

■格闘ゲームとしてより、映像ソフトとしてすごいと思う。3D空間の表現は見事。　（岩手県・川嶋祥裕）
■格闘ゲームが苦手な人でも十分楽しめる。　（神奈川県・渡辺隆浩）
■回り込むのが良い。
（千葉県・清田建之）
■綿密な人間関係の設定があるのに、対戦後の勝利メッセージや感動させるエンディングがなく、イメージがいまいち伝わってこない。
（東京都・松田憲治）

### 17位 ▶ ガンナーズヘヴン

アクション・シューティング／SCE
4月28日発売／5,800円

■こんなに派手なアクションゲームは初めて見た。　（東京都・西島豊）
■PSでこれだけのアクションゲームが可能なことを見せつけてくれた。
（千葉県・岡田正明）
■本能に任せて突き進むとすぐに死ぬ。何も考えずに撃ちまくる爽快感がこの手のゲームの命なのに……。
（愛知県・犬塚秀）
■爽快感追求系かと思いきや、実はガチガチのパターンゲーム。
（秋田県・原田勝彦）

## VERSUS OPINION

話題のソフトを賛成意見と反対意見に分けて評価。双方の言い分からそのゲームの本当の姿が見えてくるかも？

### アーク ザ ラット

人間自らの手によって引き起こされつつある人類の破滅を救うために主人公・アークが活躍するというRPG。マップ上を移動しつつストーリーを進めるのではなく、イベントが起こるポイントと戦闘するポイントを明確に分け、それぞれを行き来することでストーリーが進む。迫力あるゲームサウンドが特徴。

RPG／SCE
6月30日発売／5,800円

■心にしみる音楽が気に入った！
（福岡県・脇山高）
■派手な魔法と個性的なキャラが楽しい。　（神奈川県・田中由衣子）
■しゃべりまくるキャラクターのおかげで感情移入しやすかった。
（岐阜県・高砂秀利）
■イベント時のキャラクターの動きが細かくて、見ていて楽しい。ストーリー性が高く、製作者の訴えたいものがひしひしと伝わってくる。
（福井県・薬師めぐみ）

VS

■戦略性が乏しいわりにはやたら時間のかかるバトルシーン。
（広島県・川神康裕）
■ストーリー重視のわりには、シナリオに特徴や深みがなく、これで感動する人は少ないだろう。
（長野県・酒井正人）
■“冒険”に必要なドキドキするような期待感・不安が全く感じられない。
（東京都・竹入久喜）
■意外な所で終わってしまって詐欺にあった感じ。（福岡県・井戸祐輔）

## CHART BREAKER 次回の注目ソフト

### PHILOSOMA

NEOシューティング
SCE
7月28日発売／5,800円

遭難信号が発信された惑星の調査に向かった攻撃型宇宙空母「ギャラント」の活躍を描くシューティング。ゲーム画面が従来のサイドビューやトップビューに加え、3D視点やリア視点など、様々に切り替わっていくのが特徴。しかもその切り替えは高品質のムービーを介してスムーズに行われる。しかし、シューティングの内容としては、ごく普通のシステムでしかない。

## CHART DERBY vol.3

このコーナーはチャートの上位４本のタイトルを予想するものです。
今回は10月6日発売号でのUSERS' CHART上位4タイトルを当てて下さい。官製ハガキの裏にその4タイトルを記入し、表に住所、氏名、年齢、TEL、欲しいPSソフト名を書き、編集部USERS' CHART内CHART DERBY係までお送りください。見事的中した方の中から抽選で１名にお好きなPSソフトをプレゼントします。（正解者がいない場合は一番近い人が当選です）

申し込み締め切り**9月8日㊎当日消印有効**

## 投票方法

このPS USERS' CHARTは、すべてのPSソフトを読者の皆さんに10段階で評価してもらい、過去6カ月間で累計15票以上獲得したものを対象に、全投票者の平均点を基にランキングを付けたものです。
官製ハガキに、自分が実際にプレイしたPSソフトを各10点満点で評価してください。ハガキ１枚に付き３本まで記入可能です。また、簡単に各ソフトのコメントを書いて下さい。投票者全員の中から抽選で10人にお好きなPSソフトをプレゼントしますので、最後に欲しいPSソフト名も忘れずに（ただし、投票した時点で発売されているものに限ります）。
7月28日号PSソフト当選者：北海道・村田和也、宮城県・中原敦、茨城県・田中幸一郎、神奈川県・平本晴彦、山梨県・中村直樹、静岡県・永田久夫、愛知県・大木智也、京都府・大矢義孝、兵庫県・原田満、福岡県・武田康之

次回集計締め切り**9月8日㊎当日消印有効**

記入例

〈表〉
50円切手　POST CARD
〒103
東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F
ソフトバンク㈱
THE PLAYSTATION
編集部
PS USER'S CHART
係

〈裏〉
※最高3本まで
1(ゲーム名) 一点数
（コメント）
2(ゲーム名) 一点数
（コメント）
3(ゲーム名) 一点数
（コメント）
希望PSソフト（　）
〒住所
氏名
年齢
TEL

## お便り募集

PS USERS' CHARTでは下記コーナーへのお便りを募集しております。
●PUC小論文大賞：投票のコメントだけでは書ききれないという方は、800字以内でソフトに対する評価を書き、封書かハガキでお送りください。なお、採点および応募券は不要です。
●メーカー質問状：ゲームに対して疑問に思うこと、不満点などをハガキに書いてお送り下さい。編集部が読者に代わって質問状をメーカーに届けます。

※各コーナー応募者の中から抽選で編集部オリジナルグッズをプレゼント！

## 投票上の注意

●あなたの１票が順位に大きな影響を与えます。全国の読者が見ていることを意識して投票して下さい。
●評価点は１～10の10段階です。小数点は使用しないで下さい。
●ゲームタイトルはサブタイトルまではっきりと。不明瞭なものは無効票となる恐れがあります。
●応募券を必ず貼ること。応募券のないものは無効となります。

USERS' CHART
応募券
8·25/9·8

ソフトの売れ行きをチェックする

# PS HIT CHART

集計期間
7月10日～7月23日

根強い人気のスポーツもの。まだまだJリーグ人気は衰えず

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | スペック | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1 | NEW | Jリーグ実況ウイニングイレブン | サッカー コナミ 7月21日発売 5,800円 | 11519 |
| 2 | 2 | エースコンバット | 3Dドッグファイト ナムコ 6月30日発売 5,800円 | 4023 |
| 3 | NEW | KING'S FIELD II | 3DRPG フロム・ソフトウェア 7月21日発売 6,300円 | 3845 |
| 4 | 1 | アーク ザ ラッド | RPG SCE 6月30日発売/5,800円 | 2967 |
| 5 | NEW | 実況パワフルプロ野球'95開幕版 | 野球 コナミ 7月21日発売/5,800円 | 1955 |
| 6 | 3 | 機動戦士ガンダム | ポリゴンシューティング バンダイ 6月23日発売/6,800円 | 1919 |
| 7 | 4 | 鉄拳 | 対戦格闘ゲーム ナムコ 3月31日発売/5,800円 | 1881 |
| 8 | 5 | アクアノートの休日 | 海底散策ゲーム アートディンク 6月30日発売/6,800円 | 1632 |
| 9 | 6 | リッジレーサー | 3Dレーシング ナムコ '94年12月3日発売/5,800円 | 1241 |
| 10 | NEW | サイバーウォー | 3Dアクション ココナッツジャパンエンターテイメント 7月21日発売/8,800円 | 1067 |
| 11 | 9 | 闘神伝 | 3D格闘アクション タカラ 1月1日発売/5,800円 | 677 |
| 12 | 7 | Falcata～アストラン・パードマの紋章 | 戦略シミュレーション ガスト 6月30日発売/6,800円 | 563 |
| 13 | 12 | A.Ⅳ.evolution | シミュレーション アートディンク '94年12月3日発売/7,800円 | 521 |
| 14 | 8 | Jumping Flash! ～アロハ男爵ファンキー大作戦の巻 | 3Dアクション SCE 4月28日発売/5,800円 | 407 |
| 15 | 11 | くるりんPA! | パズル スカイ・シンク・システム 7月7日発売/6,800円 | 291 |
| 16 | 10 | ユニバーサル・バーチャパチスロ必勝攻略法 | パチスロ マップジャパン 6月19日発売/6,800円 | 269 |
| 17 | 15 | ヴィクトリーゾーン | リアルパチンコシミュレーション SCE 3月31日発売/5,800円 | 231 |
| 18 | — | 雷電プロジェクト | シューティング セイブ開発 1月27日発売/5,800円 | 174 |
| 19 | 17 | 極上パロディウスだ! DELUXE PACK | 爆笑シューティング コナミ '94年12月22日発売/5,800円 | 170 |
| 20 | 18 | MYST | アドベンチャー ソフトバンク 1月27日発売/5,800円 | 167 |

※SCE:ソニー・コンピュータエンタテインメント
※スペックはゲームジャンル、メーカー、発売日、価格の順に並んでいます

## 7月28月号 読者アンケート結果

### このゲームを買いたい

1 ▶ ヴァンパイア ……228
2 ▶ ときめきメモリアル ……221
3 ▶ (新)リッジレーサー(仮) …205
4 ▶ クーロンズ・ゲート ……100
5 ▶ ウィザードリィⅦ ……92
6 ▶ ZERO DIVIDE ……87
6 ▶ RPGツクール ……87
8 ▶ プリンセスメーカー3 ……80
9 ▶ 出たなツインビーヤッホー! ……78
10 ▶ ダービースタリオンPS(仮) ……71

発売日延期が響いたのか、「ときめきメモリアル」が2位に下がり、再び「ヴァンパイア」が1位を獲得しました。「(新)リッジレーサー」も登場しましたが、全容がまだ不明なためか3位にとどまっています。

### このゲームを移植してほしい (特別篇)

**今回は少し趣を変え、"データ協力店が考える"移植希望ソフトを紹介。市場を活性化してくれるソフトとは何でしょう。**

「やはり今のPSに必要なのが、支持層の広いSLG大作だと思います。そういう意味で挙げたいのが『伝説のオウガバトル』。また、ポリゴンが得意という特性を思えば3DRPGの大作の『ウルティマアンダーワールド』や3Dシューティングの『DOOM2』が欲しいですね」 (わんぱくこぞう本部・的野)

「やはりキャラクターものが強いので、『スーパーロボット大戦』は欲しいと思います。やはり声がいろいろ出ると面白いんじゃないですか。また、個人的にはカプコンの『魔界村』シリーズなんかが移植されるとうれしいですね」 (メッセサンオー・稲越)

## MESSAGE from SHOP

次世代機の取り扱いでは地域ナンバーワンを自負するファミコンショップが、わんぱくこぞうチェーンです。ここ、わんぱくこぞう旭町店も従来の機種の新品、中古に加え、攻略本も多数取り扱い、オプション類も豊富に揃えております。店内では、プレイステーション、サターン、スーパーファミコン、バーチャルボーイの試遊台で常にプレイできます。ぜひ、町田周辺の方は一度遊びに来て下さい。旭町店の他に、わんぱくこぞう南町田店、横浜市青葉区のわんぱくこぞうたちばな台店もヨロシク! ソフトの高価買取、ゲーム大会など、各店、定期的に行っております。本日より、わんぱくこぞう旭町店は8月のセールス開始! (わんぱくこぞう旭町店・石井)
**東京都町田市旭町1-23-6平和マンション1F**
**TEL:0427-24-1899**

**※本欄で告知希望のお店は、官製ハガキに住所、TEL、店舗名、代表者のお名前を書いて編集部「HIT CHART」告知係までお送り下さい。採用の場合には当方より連絡をさし上げます。**

データ協力店:シータショップ溝の口店・わんぱくこぞう全国230店舗・ツクモパソコン本店4F・メッセサンオー

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

# INFOSTATION DEPT.

NEWS / EVENT / GOODS / THEATER / MUSIC CD / TAROT

## 毎年恒例のCSG、第17回新作発表会のお知らせ

名古屋、大阪、東京と、各都市を回って開かれる第17回CSG新作発表会の日程、および出展社名が決定した。今回は、各ソフトメーカーともに、次世代機関連のゲームが揃ってくる頃だけに、見所も多そうな気配。

開催日は、名古屋が9月3日、大阪が9月10日、東京が9月17日。会場は、それぞれ恒例で、名古屋が名古屋国際会議場、大阪がマイドーム大阪、東京が池袋サンシャインシティだ。いずれも開場時間は10：00～17：00。入場は無料。詳細は、データイースト・コンシューマ広報部(☎03-3220-8030)まで。

毎回、各メーカーのブースで、ゲーム大会などの様々なイベントが催されるCSG新作発表会。

### CSG出展社名一覧

アイマックス、アクレイム ジャパン、アスキー、アスク講談社、アスミック、アテナ、アトラス、アルトロン、アローマ、イマジニア、ヴァージンインタラクティブ・エンターテインメント、ヴィジット、NECアベニュー、エポック、エレクトロニック・アーツ・ビクター、角川書店、カプコン、カルチャーブレーン、クエスト、グラムス、ゲームアーツ、コトブキシステム、コナミ、コンパイル、サン電子、CSK、J・ウイング、ジャレコ、ショウエイシステム、小学館プロダクション、セガ・エンタープライゼス、セタ、タイトー、タイムワーナー・インタラクティブ、タカラ、ティーアンドイーソフト、データイースト、データムポリスター、テクモ、東京書籍、トミー、ナグザット、ナムコ、日本コンピュータシステム、日本テレネット、日本電気ホームエレクトロニクス、日本物産、パイ、パイオニアLDC、パック・イン・ビデオ、ハドソン、バリエ、バンプレスト、ビクターエンタテインメント、ビデオシステム、ビー・ピー・エス、ビング、マイクロキャビン、メディアリング、やのまん、ライトスタッフ、リバーヒルソフト(以上62社、五十音順、敬称略)

## あなたのアイディア募集します～GIIジュニアサミット'95～

今年の2月に開催されたG7情報通信閣僚会議においてGII(Global Information Infrastructure)構想というものが提唱され、各国政府および企業が意見をかわした。このGIIは、将来に世界的な情報ネットワークの構築を実現するためのもの。しかし、この会議上では、大人たちが意見をかわしたに留まり、実際にGIIによる社会で生活するはずの人たち、つまり現在の子供たちの意見や発想が盛り込まれていない。そこで、GII構想に関わる人たちが、そういった未来を担う子供たちの意見やアイディアを取り入れるための場として、「GIIジュニアサミット'95」の開催を決定した。そして、現在その参加者を募集している。

参加方法は、「地球救出作戦」というテーマで論文を書いて応募すること。また、インターネットへ接続可能な環境があることや、10月31日～11月3日に開かれるGIIジュニアサミット'95に参加できることなど、いくつかの参加資格が必要だ。詳細は、CSK内、ジュニアサミット'95事務局(☎03-3340-1861)まで連絡して、詳しい資料を請求してほしい。また、インターネットへの接続が可能であるなど、学生の身にはきつい条件があるので、学校の先生などに相談してみるのもいいだろう。

自分たちの未来は自分たちの手で快適にしていこう。みんなのアイディアが未来の情報世界に生かされる。積極的な参加に期待！

## EVENT INFO.

### コスパ テクノスジャパンライブ'95

すでにお馴染みになったコスパ。今回は、「テクノスジャパンライブ'95」と題し、しかも、場所を東京・六本木のベルファーレに移しての興行。日程は、9月3日、12：00〜17：00。入場料は、前売り3,000円、当日4,000円。当日行われるイベント内容など、その他の詳細は、コスパ実行委員会☎03-5387-6781まで。

お馴染みコスプレコンテストやゲーム大会が開催。

### ソフマップ13号店でコスプレイヤーを募集中

東京・秋葉原のソフマップ13号店で、タカラの「闘神伝」中心のコスプレコンテストの参加者を募集。8月27日正午の受け付け締め切り後写真撮影を行い、一般来店者がその写真で審査するというもの。噂の"T2"のコスプレもOKらしいぞ。参加希望者は8月27日までにソフマップ13号店で申し込んでしまおう。その後の日程など詳細は㈱ソフマップ13号店☎03-5294-2293まで。

### ついに西麻布YELLOWでコスプレイベント開催

「TOKYOコスプレイヴ'95」と題して、TGNGも開かれた、あの東京・西麻布YELLOWでコスプレイベントが開催される。イベント内容は、ダンスパーティー、カラオケ、コスプレコンテストそして、KANAMEのミニライヴなど、盛りだくさん。日程は8月27日㈰14：00から。入場料は前売り3,000円、当日3,500円(共にドリンク付き)。詳細は、ニューワールドプロダクションズ☎03-3496-6527まで。

### 8月11日号記事 訂正のお知らせとお詫び

8月11日号のSCEの広告及び、P170のNEWSで掲載した「プレイステーション夏の体験フェア」の記事中にある大阪・マイドーム大阪でのイベント(8月7日)が中止となりました。当日来場された読者、関係者各位にお詫びするとともに、ここに訂正いたします。

## "ティーンズクリエイター"募集中

東京と大阪のコミュニーションアート専門学校と大阪スクールオブミュージック専門学校が、10月に実施する「ゲームクリエーション'95」における、中高生を対象にした「第1回ティーンズゲームクリエーター大賞」の作品を募集中。締め切りは1995年9月30日(必着)。応募要項などの詳細は、事務局(☎03-3358-6758)まで。

### 募集部門一覧

**ゲームシナリオ部門**
ゲーム企画、ストーリーの募集。書式は自由。分かりやすく記述のこと。

**ゲーム音楽部門**
コンピュータ制作によるゲーム音楽。テープおよびフロッピーディスクで。

**キャラクターデザイン部門**
ゲームキャラのイメージ。画材自由で、CGならフロッピーディスク可。

**ゲームソフト部門**
オリジナルゲームソフトの募集。フロッピィディスクと作品解説が必要。

## NEW PSソフトが発売されれば、PSイベントあり

8月23日、東京・銀座ソニービル8FのSOMIDOホールにて開催中だった「PHILOSOMA BIRTHDAY EVENT」で、最高得点を競う「フィロソマ王決定戦」が開かれた。ゲームにも出演している高橋理華も現れ、ファンみんなで盛り上がった。

イベントには高橋理華がプレゼンターとして出演したうえ、ピングーなどソニースタッフもバックアップ。ステハニーもいたのに気づいてた?

## ゲームキャラも登場 JAFCON'95レポート

ガレージキットの展示即売会である"JAFCON'95"が7月16日に開催された。人気のアニメキャラに加え、近年はゲームキャラの出展が増加の傾向にある。特にゲーム同様、ヴァンパイアやSNKキャラなど、格闘モノが人気のようだ。また、特定の場面を再現したものやオリジナルキャラも出展されていた。

アニメキャラといってもこんな懐かしの作品まで。一見の価値ある展示会だ。

## 年に一度のマニアの集い ガイナ祭り開催!

毎年好評の「ガイナ祭り」が、今年も茨城県潮来で開催された。今回は潮来ホテルの1〜3階部分でイベントが催され、会場は一夜のアミューズメントスポットと化した。恒例のカラオケや、漫画家との対談コーナーなど内容も盛り沢山。超兄貴のBGMでおなじみアニマゲドンや一本木蛮コンサートも開かれ、お祭りは大盛況のうちに幕となった。

パワフルな参加者の目を抜けて、静かに楽しめるコーナーもあった。

## 新型コントローラー スーパープロコマンダー発売

オプテックが新型コントローラー「スーパープロコマンダー」を発売する。60個のコマンドを登録と、別売のメモリーパックの存在が特徴。メモリーパックをソフトごとに交換しての使用も可能。またPS初のレジューム機能つきで、いちいちコマンドを入力する必要がない。価格は3,480円で10月下旬発売予定。詳しくは☎03-3374-5681まで。

別売りのメモリーカードは、コマンド入力済みのものも発売予定とか。

## ニーナも踊る!? ゲーマーズナイト

テクノキッズのレギュラーイベント、TGNG(トーキョーゲーマーズナイトグルーヴ)が去る7月23日、東京・西麻布のYELLOWで開かれた。今回はBMGインタラクティブ・エンタテインメントがサポートし、話題の「デイドラス」やPSで発売予定の「トータルエクリプスターボ」など新作タイトルのデモンストテーションも行われたのだ。

フロアではYO-CらのDJプレイをバックに「鉄拳」などが楽しめた。

# シャキシャキシャキシャキのかき氷!

日本の夏の風物詩といえば、風鈴、花火ときて、やっぱり忘れられないのがかき氷だ。夏が近づくといろんな食べ物屋でかき氷を食べられるけど、本当に暑い日には外に出て、店にたどり着くまでに溶けてしまうなんていう人もいることだろう。そんな人のために、懐かしのかき氷機に御登場願うのはいかがなものだろう。昔は一家に一台は必ずあったものだけど、最近はアイス産業に押されて家で食べることがめっきり減ってしまった。「そう言えば、どこにしまっちゃったっけか」とか、「専用の製氷皿だけ冷凍庫にいれてあるよ」なんて人もいることだろう。ここはひとつ、久しぶりにかき氷でも作ってみてはどうかな。都会に出て一人で頑張っている人も昔を思い出して、かき氷を食べに一時帰省するのも、おもしろかないかな。でも、かき氷の食べ過ぎには御用心、御用心。

最近は、家でかき氷なんて作らないだろうから、かき氷機なんて売ってないだろうと思ったらありました。興味ある人は問い合わせてみてね。

夏はやっぱりかき氷。普段はコーヒーだけの喫茶店でも夏になるとかき氷を出してくれるのが、日本的でとてもうれしい。頭にくる、キーン、っていう感じは日本の夏に欠かせない。

**サンヨー**

収縮可能な本体にチタンカッターを装備した最新機●7,000円●☎06-3837-6206

**象印**

象印ではこのほかに懐かしい手動式も発売中●6,800円●☎03-3798-4151

**ナショナル**

オーソドックスなタイプ。他機種同様冷蔵庫の製氷も使える●7,700円●☎06-471-5051

## 昔懐かしいかき氷機で作りたいッ!

最近のかき氷機は、冷蔵庫備え付けの製氷皿で作ったコップに入れることのできる小さな氷をてきとうに放りこんでも、簡単にかき氷が出来てしまう。まこと便利な世の中になったものだ。今、かき氷機を電気屋で買おうとすると、こういったタイプのかき氷機が出て来る。しかし、これらのかき氷は、現代の核家族化の影響を受けてか、そんなに大きいものではない。そのため、連続使用可能時間が意外と短いのだ。したがって、このかき氷機で一回に作ることができないのだ。そんなことではいけない。やっぱり、かき氷は、みんなで食べなければ!

というわけで、昔懐かしい、かき氷機を引っ張り出してきてかき氷を作ってみた。といいたいところだが、一般家庭でそんなものはなかなか残ってない。さりとて、電動氷かき機で楽ばっかりというのも風情が無い。そんな気持ちを察してくれたのか、象印から手動式の氷かき機が発売中だ。これを使わない手はない。それに、やっぱり重要なのは食べる氷のほう。こちらは、いまだかき氷がなくならないおかげで、氷屋が意外とあちこちで営業している。イエローページなどで探してみるべし。冷蔵庫で作るより数倍うまい。

本当のところは、こんな昔ながらのかき氷機がほしいけどね。

象印から発売中の手動式のかき氷機。詳しくは、象印☎03-3798-4151まで。

### BIWEEKLY PICKUP

#### ミニ電動ガン M16MINI

全長約30cmにデフォルメされた電動のM16。単三アルカリ電池4本で約15分間、2,500発のBB弾を射出可能。装弾数70発をフルオート連射できる。また、自動復帰セイフティロック機能で、低年齢層にも安全。●東京マルイ●☎03-3605-3312●2,980円

#### 乾電池式コンパクトクリーナー

もはや一家に一台、オフィスにいっぱいのタイプライターやパソコンのキーボード掃除にピッタリ。コンパクトサイズなので机の引き出しや小物入れにも入るから、邪魔にならないのもうれしい。●松下電池工業●☎06-994-4351●4,000円

#### ウォーターフォール

夏だというのに海にもプールにもいけず、仕事や勉強に忙殺されている人のささくれ立った神経を和ませてくれる納涼グッズ。夜はライトを当てて水の揺らぎを壁に投影すればムード満点のオススメグッズ。●博多井筒屋7F、モノ・ショップ博多店●☎092-412-8174●5,000円

## RENTAL VIDEO

### コリーナコリーナ
8/19 レンタル開始
ポニーキャニオン

「天使にラブ・ソングを……」のウーピー・ゴールドバーグの最新作。母親を亡くした少女モリーとの心の交流を描く。

### ターミナルフォース
8/19 レンタル開始
ポニーキャニオン

対凶悪犯罪用武装サイボーグが暴走した。唯一正気を保ったサイボーグ、ケインは、警察副署長のジャックとともに討伐に向かう。

### 林檎の木
8/16 レンタル開始
ビクターエンタテインメント

ベルリンの壁が築かれた直後に生まれたレーナをめぐる、権力闘争と恋愛、幻滅、希望を林檎園を舞台に描いた問題作。

### ハラスメント
8/16 レンタル開始
ビクターエンタテインメント

暴力的な夫と別れ、優しい男との愛欲に溺れた女が、騙されたと知り復讐を開始する。全米を震撼させた実話の映画化。

### イヴォンヌの香り
8/25 レンタル開始
バンダイビジュアル

自称「ロシアの伯爵」ヴィクトールと、自称「女優」のイヴォンヌ。避暑地で出会った、二人のひと夏の恋が今燃え上がる。

## CINEMA 日・米・英同時公開のサイバーアクション映画

士郎正宗のコミック「甲殻機動隊」が、「機動警察パトレイバー」の押井守監督により、「GHOST IN THE SHELL—甲殻機動隊—」として映画化。この作品は、第11回東京国際ファンタスティック映画祭に出展、日・米・英で同時公開される。

西暦2029年。様々なネットワークが地球を覆いつつも、国家や民族主義がいまだ存続する時代、甲殻機動隊という、超法規特殊部隊があった。この映画は甲殻機動隊の女性リーダー草薙素子とその部下達の活躍を描いたもの。

今回は、甲殻機動隊本部から、甲殻機動隊プロモーションビデオを20名に、また、ハイブリッド版プロモーションCD-ROMを10名にプレゼント。希望者は、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号、希望プレゼント、雑誌名(THE PLAYSTATION)を記入のうえ、〒113 東京都文京区本郷2-28-3山越ビル エディット90 「甲殻機動隊本部 THE PLAYSTATION係」まで。また、応募者全員に今後、イベント情報や様々な2029年グッズがもらえるようになる、IDナンバー（2029年の住民背番号）が贈られる。

この映画では、銃撃戦あり、ネットダイブあり、と「JM」のようなサイバーパンク世界を舞台にしている。草薙のダイブシーンや隠密行動中の演出はサイバーパンクマニア必見。

## INTERNET 映画情報もインターネットで見る時代

CD-ROMによるマルチメディアタイトルなどを数多く発表している、ギャガ・コミュニケーションズ（港区、代表・藤村哲哉）が、インターネットにホームページを開設した。すでに、パソコンネット「PEOPLE」で、映画関連のフォーラムを開設しているギャガ・コミュニケーションズだが、今回は映画のみならず、ゲームやCD-ROMタイトルもカバーする。また、映画予告や海外作品の売り込みもホームページ上で行っていく。また、世界のゲームや映画関連のホームページとリンクした情報提供も行っていく予定だ。

ますます、加熱する様相を見せるインターネット事情。その過剰なまでの加入者の殺到に、インターネットとの接続サービスを行っているプロバイダの回線供給の整備が追い付かないほどだとか。これまでは、学術利用を前提とした、研究機関や企業によるホームページが主流だったインターネットも、ようやく映画など文化的な側面での利用が始まったようだ。まだまだ、インターネットへ接続ができる環境にいる人は限られているとは思う。それに、利用にはそれなりのお金がかかる。しかし、みんなには学生には無理だとあきらめたりせずに、先生と相談してでも、学内でインターネットに接続できる環境を作ってもらえるように、がんばってほしい。

ホームページのアドレスは、http://www.cyber.ad.jp/gaga

# 夏は、ライブでGAUCH／

1993年10月21日、アルバム「GAUCH／」でデビュー。1994年10月21日、2ndアルバム「GAUCH／Ⅱ」をリリースし、数々のライブ人気を博し、今注目されている4人組。現在3rdアルバムのレコーディング中で、その前に一足早くシングルがリリースされた。タイトルは「キャッチボール デイズ」。"ロック"という潜入感で捉えられがちなGAUCH／だけど、メロディーのポップさと素朴ともいえる詞の世界観で親しみやすい。中でもこの曲はわかりやすいメロディーを持つ楽曲。サウンド的にも今流行のギターサウンドで「サワヤカ」といってもいいくらいの気持ちのいい曲に仕上がっている。特に、ここちよく耳に残るアコースティックギターのストロークは必聴ものだ。

カップリングには「WAKE UP／」というノリのいいアップナンバーと「GAUCH／Ⅱ」に収録した「HAPPY MAN」のライブバージョンをボーナストラックとして収録。GAUCH／の本領発揮のライブも堪能できる。

「キャッチボール デイズ」への彼らの意気込みを聞いてみた。

「意気込んで作ると、ダサイ曲（／）しかできないから、力を抜いて作りました。作詞作曲時間5分、レコーディング1日。ただし気持ち入れ7カ月。だが、しかし売る段になると鼻息荒いぞ。みなさんは意気込んで聴いてください」

最後に読者のみなさんへの一言をどおぞ。

「晴れてたら、外に出なさい。夏だし」

とのこと……。GAUCH／の夏を堪能しよう／

### GAUCH！ キャッチボール デイズ

アポロン
8月21日発売／¥1,000
GAUCH／ のポップな世界観を存分に表現した「キャッチボール デイズ」。サウンド的にも今流行のギターサウンドでサワヤカな、気持ちのいい音楽に仕上がっている。

### GAUCH／

飯塚邦敬（Vo.） 1964年生、大阪市出身
森 秀樹（Drs.） 1963年生、大阪市出身
青木義浩（B.） 1969年生、横浜市出身
田村直希（G.） 1966年生、山口県出身

---

### 同級生2

8/19発売
NECアベニュー
¥3,300

国枝学自身によるニューアレンジインストナンバー集。名場面のメモリアルミニシアター（4編）を収録。

### THE KING OF FIGHTERS '95
SNK新世界楽曲雑技団

8/19発売
サイトロン
¥1,500

ゲーム中の楽曲、ボイス、S.E.を全て収録した完全盤／ 初回特典はスーパーピクチャーCD仕様。

### WORLD HEROES PERFECT
～ARRANGE SOUND TRAX～

8/19発売
サイトロン
¥2,500

1年振りに帰ってきたワーヒー。メンバーによる曲解説と、設定原画&資料を盛り込んだ解説書付き。

### 聖剣伝説3
オリジナル・サウンド・バージョン

8/25発売
NTT出版
¥3,800

9月発売のソフトに先駆けてミュージックCDが3枚組で発売。菊田裕樹作編曲による全60曲を収録。

### スーパーボンバーマン3
オリジナル・サウンド・トラック

8/25発売
NTT出版
¥2,000

ハドソン人気ソフトのO.S.T.。購入特典として「スーパーボンバーマン3」特製下敷の全員プレゼントも。

### 三國志めくりVOL.4
CDドラマコレクションズ

8/25発売
KOEI
¥2,700

CDで楽しむ日めくりカレンダー。1日を1トラックに収録したCDカレンダーもついにフィナーレ。

### グランチェイサー
葉山宏治

8/19発売
NECアベニュー
¥2,800

「超兄貴」「姐」に続く葉山宏治の新作。新録音3曲を追加し、シドミードデザイン原画CGも収録。

### ツインビー対戦ぱずるだま
featuring メローラ姫

8/23発売
キングレコード
¥2,500

出演声優陣がぱずるだまに挑戦し、そのもようを実況収録するというファンにとっては涙モノの企画もあり／

### 映画色のYesterday
山岸達也

8/25発売
wea JAPAN
¥1,000

アマチュアバンド時代から、都内ライブハウスに多数出演していた山岸達也のデビューシングル。

### Yes, Summerdays
GLAY

発売中
PLATINUM RECORDS
¥1,000

ライブハウスで熱狂的な支持を受けてきたGLAY。カメリアダイヤモンドのCMでも放映中。

### ミス貞子
MEN'S 5

8/19発売
ポニーキャニオン
¥1,000

"ヘーコキ"だけじゃない、こんなカッコイイ～サウンドもありよ。でもC/Wは「カワカ・ムーリ」／

### SUNDAY
RUBY RUBY STAR

8/19発売
ポニーキャニオン
¥1,000

さわやかなギターとアップテンポのボサノバにのせて、ルビルビ節を全面に押し出した1曲です。

---

8/25・9/8号で紹介した、コニーちゃんの「なまでこ」は発売中止となりました。おわびして訂正致します。

**永劫（アイオン）**

「キーカード」最終決定、進展、審判が下されるという意味です。

## 8月11日～9月7日生まれの人の運勢

**PICK UP**

残暑お見舞い申し上げます。皆様には、パワフルな夏をお過ごしのことと思いますが、いかがでしょうか。
さて、今回は合併号ですので、8/11～9/7までにお誕生日を迎える皆様のピックアップです。左のカードは大アルカナの20番目のカード「永劫」（アイオン）です。今回使用のカードは「トートのクロウリー」というカードですが、他の多くのタロットカードの20番は「審判」と名付けられています。その名のとおり、決着がつく、突然判決が下って進展する、人生最大のターニングポイントである……などの意味を持っています。

まず、何よりも注意していただきたいのは怪我と病気です。時節から、胃腸の調子をくずして脱水症状で高熱が出る……なんてことにも要注意です。若さにまかせた健康の過信は禁物ですよ。せっかくの夏気分に水を差すようで気が引けますが、家庭内の状態が良い時期なので、ゆっくりと自宅で過ごされることをお勧めします。母親との距離を縮めておくと、後々のためになるかもしれません。また、判断力の低下から、小さなミスや混乱を招きそうです。事後処理をきっちりと行うことにより、災い転じて福となるかもしれないので、あわてずに対処しましょう。

占い／ミネア・クリスタル

### 牡羊座

**3月21日～4月20日生まれ**

女性の方は、今までの研究と知識を実戦の場に生かすチャンスです。男性の方は、若い女性や年配の男性の支持を得られれば、仕事や勉強で成果を上げられるでしょう。いずれにしても、対人関係に細心の注意を払ってください。また、現在抱いている計画は、もう少し練って熟考する必要があるようです。

| 恋愛 | 金銭 | 健康 | 勉学 |
|---|---|---|---|
| △ | ！ | ！ | ☆ |

### 牡牛座

**4月21日～5月21日生まれ**

何かと心配事が絶えなくて、ちょっと辛い期間が続いているようですね。身近な人たちが、自分を理解してくれないような気分に陥っていませんか？　表面に出てこなくても、あなたのことをきちんと見て評価してくれている方がいるようですから、自暴自棄にならないようにしてください。水辺でのリゾートは吉です。

| 恋愛 | 金銭 | 健康 | 勉学 |
|---|---|---|---|
| ○ | △ | ○ | ☆ |

### 双子座

**5月22日～6月21日生まれ**

この時期は、何事も単独で決定することを避けましょう。人の意見に素直に耳を傾ける態度が、より多くの信頼を得られることでしょう。人の和にうまく入り込めれば幸運、孤立するとドン底という、非常に極端な運気です。ただ、頑張りすぎて夏バテ……というのも情けないので、ペース配分に気をつけて／

| 恋愛 | 金銭 | 健康 | 勉学 |
|---|---|---|---|
| ☆ | ○ | ○ | △ |

### 蟹　座

**6月22日～7月22日生まれ**

何が原因ということはないかもしれないけれど、とにかく気分がしょんぼりしてしまう……。悩み癖のある方は、そろそろ実行の現場に突入しないと、マジで時間切れになりそうです。特に、受験生の皆さんは心して臨んでください。努力不足での一発逆転ねらいは、不発に終わりそうです。ウサ晴らしはPSで／

| 恋愛 | 金銭 | 健康 | 勉学 |
|---|---|---|---|
| ○ | ☆ | △ | × |

### 獅子座

**7月23日～8月22日生まれ**

現状はそんなに明るくはなさそうですが、夏生まれの獅子座の皆さんには低迷運を吹き飛ばすパワーが充足されているようですね。内面的な充実は何よりも魅力的です。このまま前向きに頑張ってください。でも、母親や年長の女性との対立には注意が必要です。明るく振る舞いすぎて、軽く見られるのも損ですし……。

| 恋愛 | 金銭 | 健康 | 勉学 |
|---|---|---|---|
| △ | △ | ！ | ☆ |

### 乙女座

**8月23日～9月23日生まれ**

天災を他人事と思わないほうがよいでしょう。パソコンを始めた方は、特に落雷の時の対処を考えておくとイザという時に安心ですね。全体に安定していますが、何かと誘惑が目立つ時期です。自分の考えをしっかりとまとめて、人に伝えられるようにしておいて下さい。体調が万全ではありません。悪くなる前に休養を。

| 恋愛 | 金銭 | 健康 | 勉学 |
|---|---|---|---|
| ○ | ○ | × | ！ |

### 天秤座

**9月24日～10月23日生まれ**

男性の皆さんの恋愛運が過激に揺れています。大きな波乱を体験中の方、ヘタな策略を立てても今回だけは通用しないようですよ。あるがままの純朴な自分を表現したほうが意外とうまく運びそうです。体調は良いので、派手な現状を楽しむゆとりを持ちたいですね。味方と敵がハッキリしてきます。対人関係は慎重に。

| 恋愛 | 金銭 | 健康 | 勉学 |
|---|---|---|---|
| ！ | △ | ☆ | △ |

### 蠍　座

**10月24日～11月22日生まれ**

大きな変動はないですが、不摂生や不注意が、病気や怪我を呼びそうです。大事には至らないでしょうが、気をつけるに越したことはありませんよね。恋愛、勉強、仕事などで失意を味わっている方、明るい兆しは順調に育まれているのに、肝心のご本人だけが気づいていないようです。多面的な思考を心がけてください。

| 恋愛 | 金銭 | 健康 | 勉学 |
|---|---|---|---|
| × | ○ | △ | ○ |

### 射手座

**11月23日～12月21日生まれ**

もう少しの間我慢して、一人黙々と探求するという生活を続けてみましょう。内面的な成長が外見にも表れてきそうです。水辺に住んでいる方ほど研究がはかどるでしょう。ただ、結果を急ぐとせっかくの洞察力が狂います。じっくりと、自己を哲学する夏を過ごしてね。ただ、体調の悪化が気がかりです。休息を。

| 恋愛 | 金銭 | 健康 | 勉学 |
|---|---|---|---|
| ！ | △ | × | ☆ |

### 山羊座

**12月22日～1月20日生まれ**

冠婚葬祭がらみの行事をおっくうに思ってはいけません。実際の年齢より上に見られるような努力が、周囲の共感を呼び好感を持ってもらえるでしょう。自分のことより他人を優先させるということも、たまにはよろしいかと思います。ヘタに悪びれた態度は、せっかくの努力を水の泡にしてしまいますよ。

| 恋愛 | 金銭 | 健康 | 勉学 |
|---|---|---|---|
| ☆ | ○ | ！ | △ |

### 水瓶座

**1月21日～2月18日生まれ**

金運が良くありません。特に、買い物運が最悪です。直感に頼らず、他人の助言や分析をうかがいましょう。発想や想像力の鋭敏さは、まだ続いています。お金をかけなくても、満足感のある生活を楽しめるでしょう。いろいろなことが終焉を迎えるかもしれませんが、新しい始まりと受けとめてくださいね。

| 恋愛 | 金銭 | 健康 | 勉学 |
|---|---|---|---|
| △ | ！ | △ | △ |

### 魚　座

**2月19日～3月20日生まれ**

延び延びになっていることが問題です。環境や周囲のせいではなく、あなた自身に内在している自信のなさや行動力の不足が遠因のようですね。慎重な態度も必要ですが、今は唐突に見えるくらいの即断即決も悪くはなさそうです。対人関係は平和な時期です。家庭的な優しい雰囲気が、何よりの安らぎとなるでしょう。

| 恋愛 | 金銭 | 健康 | 勉学 |
|---|---|---|---|
| ！ | △ | ○ | ！ |

表のマークは☆がとてもよい、○がよい、△が普通、！は注意、×は最悪を示しています。カードの問い合わせ　日本遊戯協会株式会社03-3843-6431



次号は9月8日（金）発売です

八木田麻衣 from T.P.D.

## 期間限定、謎のシェイク好き集団。それがバニラシェイカーズの正体よ。

# Mai Yagita

〽ナツトク〜のリフレインが耳に残る、マクドナルド・マックシェイクのCMを知ってるかな？ あの曲を歌っているのが、期間限定・謎のSHAKIN' UNIT「バニラ・シェイカーズ」だ。そのユニットのボーカル兼スポークスマンとして注目されるのが、T.P.D.でも活躍する八木田麻衣ちゃん。T.P.D.の最新アルバム「Check My Heart」も好調だ。
「忙しい方々ばかりで一緒にレコーディングはできなかったけど、すごく面白かったですよ。機会があれば、あのメンバーでライブをやってみたいですね」

東京パフォーマンスドール・ライブ情報
「SPEED PER HOUR 270km」
8/7〜13 天王洲アートスフィアにて
問い合わせ　03-5839-9999まで

Photographer／Eiji Kito　Designer／HIROCK

SEGASATURN



超・燃える 格闘アクション見参!

# 熱血親子

●全5ワールド15シーンの多彩な画構成と巧妙なトラップの数々!
●各キャラごとに用意された華麗で豪快な攻撃手段は十数種類
●画面全体で表現されるド肝を抜く演出とドラマティックな展開!
●全編を通して流れるベストマッチBGMとド迫力サウンド

セガ・サターン版
**好評発売中!**
5,800円(税別)

プレイステーション版
**好評発売中!!**
6,950円(税別)

PlayStation



World of Technology
Tecno Soft® 15